1

I FRAMMENTI DELL'UNIVERSO

CARLO SALVEMINI

liberty

librinostri

© 2007, Carlo Salvemini
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org
Impaginato da Dirk06
Illustrazione della copertina di Carlo Salvemini
Progetto grafico della copertina di Dragan10

I FRAMMENTI DELL'UNIVERSO

CARLO SALVEMINI

FOGLIO D'ESPLORAZIONE

Nome _____
Classe _____

FOR ____ SAG ____
CAR ____ DES ____
INT ____ COS ____

PF: Massimi ____ \ Attuali ____
PS: Massimi ____ \ Attuali ____

Denaro: _____
Oggetti: _____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Regole speciali, poteri, svantaggi:
_____
_____
_____
_____
_____

Numeri fortunati : _____

ARMI:
Nome: _____ Danni: _____ Proiettili: _____
Nome: _____ Danni: _____ _____
Nome: _____ Danni: _____ _____
Nome: _____ Danni: _____ _____

REGOLE DI GIOCO

Ogni personaggio possiede 6 caratteristiche base: Forza, Destrezza, Carisma, Saggezza, Intelligenza, Costituzione (in modo molto analogo a D&D). Ogni caratteristica include una serie di abilità, cosicchè un personaggio con una caratteristica alta sarà molto
bravo a fare una serie di cose inerenti alla caratteristica in questione: ad esempio un tizio con molto carisma sarà abilissimo a conversare, convincere, persuadere, contrattare e così via...

In molti casi sarà richiesta una prova di una determinata caratteristica: lanciate un dado a 10 facce (un D10). Se il risultato è inferiore o uguale alla caratteristica da mettere alla prova, siete riusciti! Altrimenti, avete fallito il test sulla caratteristica.

Ci sono anche due punteggi, vitali per la sopravvivenza, che dipendono da caratteristiche base: i punti ferita (PF) ed i punti Psicologia (PS). I primi rappresentano lo stato di salute (se si azzerano sei morto), i secondi lo stato di sanità mentale (se si azzerano sei impazzito del tutto e diventi inabile).
Questi speciali punteggi verranno esaminati meglio in seguito.

Creazione del personaggio

Ogni essere umano dispone di sei caratteristiche:

Forza: assolutamente cruciale in combattimento, può servire occasionalmente per spostare grossi pesi, abbattere porte, lottare o liberarsi da corde o catene in modo brutale.

Destrezza: importante per utilizzare armi da fuoco o da sparo. Indica l'agilità della persona, l'attitudine a cadere, saltare, nuotare, arrampicarsi e fare azioni atletiche, rapide o coordinate. Indica anche la prontezza di riflessi sia in battaglia che non.

Costituzione: vitale per tutti, dato che serve direttamente per calcolare i punti ferita. Indica anche la capacità di non ammalarsi, di resistere a colpi di calore, affaticamento, corsa prolungata, assenza d'aria, apnea.

Saggezza: indica la forza di volontà e la sanità mentale. Utile ed essenziale per concentrarsi, immergersi nello studio, mettere in pratica un insegnamento. Serve anche per determinare il numero di PS, ossia la capacità di non soccombere alla paura, ai traumi ed alle terribili fobie in agguato

Intelligenza: indica la capacità di apprendimento, il livello culturale ed il livello di attenzione. Su InT si incentrano le capacità di osservare, cercare, ascoltare, seguire tracce, leggere, scrivere, tradurre, decifrare, interpretare simboli

Carisma: indica quanto tu sia bravo a intrattenere buoni rapporti con altri. Un alto carisma ispira fiducia a tutti. Sul carisma si basano tutte le abilità di persuasione, oratoria, contrattazione, raggiro, convincere, conversare

All'inizio, tutte queste abilità sono pari a tre.
Disponi poi di 12 punti da distribuire come meglio credi, tra di esse. Ogni punto dato a Cos o Sag, influisce rispettivamente sui P.F. e sui P. S.

Punti ferita

I punti ferita indicano quante ferite o danni puoi subire prima di tirare le cuoia. Essi sono un punteggio a sè stante, pari a COS x 15.
In nessun caso potrai avere più punti ferita rispetto a Cos x15. I PF si recuperano in moltissimi modi: riposando, mangiando o curandosi con medicinali, ma non superano mai il punteggio iniziale.

Punti spirito

Indicano la capacità di resistere a traumi mentali. Si calcola in base a SAG x 15. Essi vengono persi in seguito a spaventi, apparizioni sconvolgenti, forti emozioni negative. Non è semplice recuperare PSI: si può farlo pregando, rilassandosi, o in pochi altri casi casi particolarissimi.
E' decisamente pericoloso perdere troppi PSI.

Fortuna

Scegli se i tuoi numeri fortunati sono i *PARI* oppure i *DISPARI*. Quando il testo ti chiede di fare un tiro per la fortuna, tira un dado e vedi se ottieni un numero fortunato o no.
Esempio: se scegli *PARI*, ogni volta che il testo ti chiede di fare un tiro di fortuna, tira 1 D10, e vedi se riesci ad ottenere un numero pari per avere la fortuna dalla tua, o dispari per essere Sfortunato.

Combattimento

Iniziativa: tutti i combattenti agiscono in ordine di DES; chi ha DES più alta agisce prima (se 2 avversari hanno DES uguale agiscono assieme).

Attacco/danno: nel proprio turno, chi attacca fa una prova di FOR: se riesce, infligge il danno dell'arma che usa in quel momento al bersaglio

Magia: al posto di un attacco è possibile effettuare un sortilegio (se ne siete in grado), che solitamente non richiede prove su caratteristiche

Usare oggetti: al posto di un attacco è possibile usare un oggetto, oppure bere o usare un medicinale;

Fuga: al posto di un attacco, è possibile tentare la fuga (se il testo lo consente). Fare una prova DES: con un successo si fugge, se no un attaccante (il più forte) vi colpisce e non si riesce a scappare

Tirare da lontano: Se un avversario è distante, il testo avviserà se si possa sparare/lanciare oggetti. Per ogni sparo, fare una prova di DES: il successo indica che si è colpito il bersaglio, dal quale sottraete i danni inferti dall'arma usata. Quasi tutte le armi da fuoco sparano a tempi alterni (così, se avete 5 turni per sparare, sparate un turno si ed uno no, ossia solo 3 volte)

Denaro

Tutti i personaggi partono con 100 Denari. Gli ufficiali e gli Illuminati partono con 150 Denari, i frati e gli Unghri con solo 50. All'inizio si possono spendere i propri soldi a piacere per acquistare armi ed equipaggiamento adatto alla relativa classe.

Armi

Ecco la lista delle armi che puoi acquistare all'inizio dell'avventura. Ricorda che molte armi sono riservate a specifiche classi: un frate non comprerà mai
un fucile a canne mozze; un Ufficiale non usa un gancio da macellaio e così via. Scegliete dunque le armi in base alla classe e al buon senso.
Note: si possono avere al massimo 2 armi leggere, 1 arma media, 1 arma pesante. Si possono portare con sé fino a 2 pistole.

Nota sulle armi da fuoco
Le armi da sparo, in questo mondo, non sono molto avanzate, e sparano un solo colpo alla volta. Dopo ogni

sparo, è necessario perdere tempo a ricaricare l'arma. L'unica eccezione è data da alcuni fucili semi-automatici, in dotazione ai militari esploratori; tali fucili sono molto complicati da usare, e solo persone ben addestrate possono usarli.

Armi leggere
Danno: 5
Costo: nessuno
Si impungano ad una mano, e sono molto facili da nascondere.
Pugnale, coltello affilato, cacciavite, randello, chiave inglese, coltello da caccia, baionetta, catena di ferro

Armi medie
Danno: 8
Costo: 45 Denari
Si impugnano ad una mano. Spesso non si riesce a nasconderle, viste le dimensioni. I non militari potrebbero avere guai con la legge, se portano armi di questo tipo in giro. I Preti ed i Frati partono automaticamente con le proprie armi speciali.
Spada, sciabola da ufficiale, scimitarra, ascia da boscaiolo, machete, roncola, martello, bastone da passeggio (animato), gancio da macellaio.
Croce dei giusti (arma gratuita, riservata ai preti.)
Bastone da viandante (arma gratuita, riservata ai frati)

Armi pesanti
Danno: 10
Costo: nessuno
Si impugnano con due mani. Si tratta spesso di armi improprie, molto ingombranti. Portare oggetti del gene-

re con sè è proibito, in città e dintorni.
Spesso sono gli Unghros a fare uso di questi arnesi pericolosi
Spranga di ferro, falce, forcone da contadino, piccone, ascia grande da boscaiolo, sega grande per alberi

Senza armi
Danno: 4
Costo: nessuno (vedi sotto)
Se si combatte disarmati, si fa un solo attacco per turno e si infliggono 4 danni. Gli Unghros fanno eccezione alla regola, e causano 6 Danni

Armi da fuoco
Danno: 1D10 x 3
Costo: 55 Denari
Le pistole si impugnano ad una mano, e servono solo a distanza. Infliggono danni pari a 1 dado da 10 moltiplicato per 3 (è possibile colpire di striscio, o in pieno) e sono le armi più terribili in assoluto. I cacciatori di taglie (soltanto loro) possono sparare anche a bruciapelo (da vicino).
Se si compra una pistola, si disponde anche di 6 proiettili. Durante il percorso, sarà possibile ottenere o comprare altri proiettili (cosa rara, dato che la libera vendita è proibita).

Armi da fuoco semi-automatiche
Danno: 1D10 x 3
Costo: 75 Denari
Solo gli esploratori possono comprare queste armi sofisticate, fornitegli dall'esercito. Queste armi (fucili) possono fare fuoco tutti i turni.

Se si compra un fucile semi-automatico, si dispone anche di 6 proiettili. E' possibile ottenere o comprare altri proiettili durante il percorso, cosa non difficile per i militari.

Equipaggiamento

Il resto del denaro potrà essere speso per acquistare equipaggiamento. Alcuni oggetti sono per tutti, altri sono riservati a classi specifiche

Cibo
Costo: 10 Denari per razione
Il testo ti avvisa quando puoi cibarti. Il cibo ti fa recuperare 8 P.F. Per gli esploratori, il discorso cambia: essi non possono recuperare P.F. tramite cibo, dato che devono mantenere anche il compagno animale. A fine giornata, se non hai mai mangiato, subirai invece perdite di P.F.
Non si possono consumare 2 pasti consecutivi, ma bisogna aspettare le richieste del testo.

Medaglia al valore
Costo: 40 Denari
Solo per Ufficiali. Aumenta di 1 il CARisma finche' non viene perduta

Sciabola da Generale di brigata
Danno: 9
Costo: 110 Denari
Solo ufficiali. Una sciabola da Ufficiale ben bilanciata, sorprendente sotto tutti gli aspetti.

Gradi da ufficiale Q.G.
Costo: 55 Denari
Solo Ufficiali. Quando l'ufficiale perde alcuni punti PSI ne perde sempre uno in meno. L'effetto si somma a quello di "Disciplina".

Liquori
Costo: 5 Denari l'uno
Solo cacciatori di Taglie. Permette di recuperare 6 P.F. Si possono bere solo quando il testo lo consente, e (solo) una bottiglia alla volta.

Sigaro
Costo: 5 Denari l'uno
Solo cacciatori di Taglie. Per fumare un sigaro serve un accendino, e permette il recupero di 4 P.F.
Si possono fumare solo quando il testo lo consente, e solo uno alla volta.

Accendino
Costo: 10 Denari
Accende un fuoco automaticamente

Croce di Tau
Costo: 35 Denari
Solo Frati. Una specie di rosario di legno, che riduce di 1 tutti i danni subiti in combattimento. Se il frate aggredisce qualcuno di proposito, e per un motivo diverso dal difendersi, la croce di Tau si polverizza subito.

Abbonamento universale
Costo: 40 Denari
Per la durata di un anno, il personaggio non ha bisogno

di pagare per utilizzare qualsiasi mezzo pubblico: Tram, funicolare, treno, traghetto.

Medicinale
Costo: 10 Denari
Permette di recuperare istantaneamente 8 P.F. Si può usare in ogni momento, persino in battaglia (al posto di un attacco)

Medicinale avanzato
Costo: 18 Denari
Permette di recuperare all'istante 12 P.F. Si può usare in ogni momento, persino in battaglia (al posto di un attacco)

Prisma di cristallo rosso
Costo: 100 Denari
Un piccolo ciondolo di cristallo scarlatto, ma trasparente, che rifrange la luce in modo interessante. Finchè lo possiedi, aumenta di 1 la tua INT

Crocifisso della guardia
Costo: 50 Denari
Un elaborato crocifisso di rame antico, lungo 35 cm. benevolmente chiamato "il sonno dei giusti". Ogni volta che il prete riposa, recupera 1D10 P.F. più del previsto.

Grimaldello
Costo: 6 Denari
Uno strumento abbastanza utile per aprire porte dalla serratura semplice.

UFFICIALI

Gli ufficiali sono membri dell'esercito regolare cittadino. Pertanto essi sono liberi di portare con sè qualsiasi arma desiderino.
Essi rivestono ruoli di comando, strategia e prestigio. Vestono in modo sfarzoso, con i gradi e le medaglie bene in vista. Le divise sono bianche e oro per gli ufficiali a terra, blu scuro con finiture oro per gli ufficiali di marina, rosse e argento per gli artiglieri.
La maggioranza degli ufficiali ha una tradizione militare antiquata, ma basata sui princìpi di nobiltà, lealtà ed onore.
Molti di essi risolvono ancora le dispute personali con duelli a colpi di sciabola, e spesso sono eccellenti spadaccini; gli ufficiali di grado
più elevato conoscono un tipo di combattimento chiamato "La Scherma Atlantica"grazie alla quale possono fronteggiare anche molti
avversari assieme.
La gente di solito è ben disposta a cooperare con questi leali e carismatici latori di legge.

Requisiti:
Carisma minimo: **8**

Armi permesse:
Tutte le armi da fuoco e da mischia, eccetto quelle riservate a classi specifiche.

Scherma Atlantica:
Si può usare questo tipo di scherma solo ed esclusiva-

mente impugnando la sciabola da ufficiale.
Chi detiene la scherma atlantica è molto difficile da ferire in corpo a corpo. Tutti gli avversari che lo combattono diminuiscono il loro punteggio sia di forza che di danno di un punto

Estrazione rapida della spada:
L'ufficiale inoltre, appena inizia il combattimento, può infliggere un colpo gratuito ad uno degli avversari che va a segno automaticamente.
Tutte le azioni successive si determinano in base alle normali regole sull'iniziativa.

Disciplina:
Ogni volta che l'ufficiale perde determinati punti PSI, ne perde sempre uno in meno del previsto, grazie alla sua rigida preparazione militare.

Status abbiente:
Gli ufficiali dispongono di più denaro rispetto agli altri, grazie al loro retaggio sociale (vedi oltre).

ESPLORATORI

Gli esploratori sono soldati esperti nella ricognizione, esplorazione ed incursione. Essi prediligono l'uso di armi a distanza silenziose e sofisticate.
Gli esploratori sono militari, e possono portare legalmente qualsiasi arma, ma preferiscono armi piccole e non ingombranti, eccetto i loro amati fucili. Tuttavia essi non fanno sfoggio particolare del loro status, non sono mai troppo a loro agio nelle città, e spesso prediligono vesti semplici e civili, oppure da cacciatore, con stivali e giacche imbottite, indossando la divisa militare solo in tempi di guerra.
Essi perlustrano i dintorni della città, in particolare le montagne ed i passi di frontiera. Spesso hanno al seguito un animale, come un falco o un furetto, come "mascotte"; questa è un'usanza molto radicata in loro.

Requisiti: nessuno

Armi permesse:
Tutte le armi da fuoco, eccetto quelle riservate a classi specifiche. In mischia: solo armi leggere e medie.

Scalatore:
Questi militari sono addestrati ad arrampicarsi e cadere. Se L'esploratore subìsce danni da caduta, egli subirà solo metà danno dalla caduta.

Compagno animale:
Tutti gli esploratori ammaestrano un animaletto, con il quale, sorpendentemente, sviluppano un certo legame

empatico. Finchè l'animaletto vive, l'esploratore ha un bonus di +2 alla propria INT tutte le volte che effettua prove di ascoltare, osservare, cercare, esaminare, seguire tracce ecc,
dato che sfrutta i sensi acuti della bestiola; invece non riceve bonus all'INT se effettua prove di leggere, tradurre, decifrare simboli, scrivere (ecc...) dato che non ha una particolare istruzione.
La bestia, in combattimento, non viene mai colpita, ed infligge 1 danno ad ogni turno ad un nemico a scelta (agisce nel turno del suo padrone).
L'animale viene scelto tra: furetto, falco, gatto selvatico, ermellino, procione, vipera. La bestia è agile e più intelligente della norma.

Nutrire animale:
Gli esploratori non guadagnano mai punti ferita a pasto, dato che devono sempre dividere il cibo col compagno animale, il quale consuma quasi metà razione di cibo. Se il compagno muore o viene perso, questa regola non si applica.

Armi a distanza:
Gli esploratori utilizzano volentieri armi a distanza. Essi dispongono di moschetti, fucili e pistole semiautomatiche, con le quali possono sparare in ogni turno. In pratica, gli esploratori non risentono della regola"ricaricare".

BOUNTY HUNTERS

I cacciatori di taglie erano tristemente famosi nella città del secolo precedente. Essi facevano largo uso di armi illegali per trarne profitto, spesso per catturare malviventi non molto peggiori di loro stessi. Da oltre venti anni il porto di armi da fuoco è stato ristretto ai soli militari, ma questa "casta" di guerrieri da strada non è mai scomparsa. Queste persone sbarcano il lunario come guardiani privati, guardie del corpo di industriali quanto di potenti malavitosi, e sono quasi tutti in grado di assemblare terribili pistole partendo dai pezzi principali. Per il resto, si affidano a coltelli, pugnali, cacciaviti ed armi piccole, facilissime da nascondere.
Di solito vestono con lunghe giacce scure, di pelle marrone, nera o stinta, e cappelli a larghe falde.
Molti di loro amano il gioco d'azzardo, l'alcool e la polvere da sparo, oltre ad un bel portafoglio pieno (il loro).
La loro unica regola è: vietato rapinare. Tutti i cacciatori di taglie hanno un seppur distorto senso della legge.

Requisiti:
Saggezza massima: **3** (non può avere più di 3 in SAG)

Armi permesse:
Possono usare le Pistole. In Mischia: soltanto armi leggere

Regole speciali sulle Armi da fuoco:
I cacciatori di taglie possono usare armi da fuoco sia a distanza sia in mischia. Tuttavia risentono della regola

"ricaricare" e quindi in entrambi i casi possono sparare solo a turni alterni. In mischia essi possono usare una sola pistola, e l'altra mano deve essere libera). Se il Cacciatore di Taglie vuole, può rinfoderare la pistola appena dopo aver sparato, ed estrarre un'arma piccola, con la quale potrà attaccare già nel turno successivo.

Ambidestrismo:
Se non ha sparato in corpo a corpo, il Cacciatore di Taglie può invece combattere con 2 armi leggere, e può pertanto fare 2 attacchi in mischia per turno.

Diffidenza:
Avendo spesso avuto a che fare con avvelenamenti & affini, i cacciatori di Taglie non fanno mai uso di alcun medicinale e rifiutano tassativamente di farsene somministrare da terze persone.

Drink & Smoke:
I cacciatori di Taglie possono bere drinks alcolici senza ubriacarsi troppo, e godersi un sigaro con efficacia, pertanto sono i soli a poterli utilizzare.

PRETI INQUISITORI

Gli inquisitori della città sono solitamente persone austere, serie, infervorate ed inquisitorie. Tutti loro vestono con lunghi abiti talari neri, ed un cappello. Lo sguardo truce, un libro sacro in mano, una enorme mazza di legno a forma di croce nell'altra: un incontro con loro potrebbe essere tutt'altro che pacifico.
I prelati di rango elevato indossano vesti purpuree con ricami immacolati. I preti inquisitori sembrano un anacronismo, ma non sono mai scomparsi.
Quando entrano in scena, significa che è successo qualcosa di grave: casi di possessioni, comparsa di spettri, cannibalismo o magia nera; il loro compito è indagare sull'accaduto, affiancando le autorità competenti, e punire senza troppe smancerie i responsabili.
Essi hanno ottenuto uno speciale statuto, che li autorizza a portare con loro una singolare arma: la croce dei giusti.
Questi preti sono molto temuti dalla gente, e maggiormente dai contadini ed i paesani.

Requisiti:
Saggezza minima: **6**

Armi permesse:
Tutti gli inquisitori hanno una loro arma tradizionale: la croce dei giusti. Ogni prete si costruisce la sua, e se la perde o la distrugge deve farne a meno. La croce è lunga un metro e venti e larga mezzo metro. Si adopera a due mani, e fa i danni di un'arma media (8 Danni) ma i danni sono contundenti; inoltre, tale arma è consacrata.

Altre armi permesse: solo armi leggere.

Luce sacra:
Questo incantesimo fa comparire una luce radiosa, che si estende attorno al prete nel raggio di due metri; in tal modo il prete non risente di effetti di oscurità, buio, occultamento, tenebre (magiche o non)e non soffre più dei relativi malus da esse causati.

Aura di Esorcismo:
Questo incantesimo è estremamente potente. Una scia di fuoco circonda il prete e non si estingue finchè c'è qualche brutta entità nelle vicinanze. Appena viene attivato, alla fine di ogni turno di combattimento, tutti i non morti e i demoni che stanno combattendo contro il prete subiscono un danno pari alla SAG del prete stesso.

Erudizione:
Il prete ottiene un bonus di +2 all'INT tutte le volte che effettua una prova di leggere, decifrare, interpretare simboli, tradurre, scrivere ecc...NON riceve nessun bonus all'INT in osservare, cercare, ascoltare, seguire tracce ecc.... dato che non è ricettivo come un esploratore. Se il testo da tradurre è scritto in latino, il successo è automatico: non bisogna tirare neppure il dado.

FRATI

I frati sono una branca scismatica della chiesa. Essi sono spesso in aperto contrasto con i preti inquisitori. I frati vestono con il saio, sono sorridenti e cordiali.
Aiutano il prossimo, curano i malati, assistono gli orfani, amano gli animali, i fiori, la natura. Ritengono che la non violenza sia il messaggio più importante da trasmettere. Vivono di elemosine e non accumulano ricchezze; si riuniscono annualmente in monasteri propri. Alcuni sostano a lungo nei monasteri, e sono dediti all'arte della medicina e della coltura di piante officinali, altri girovagano il mondo, allo scopo di portare la pace.

Requisiti:
Carisma minimo: **6**
Saggezza minima: **6**

Armi permesse:
Nessuna, eccetto il bastone da viaggio. Tutti i bastoni toccati da un frate diventano"consacrati"e possono ferire anche creature incorporee

Non violenza:
Il frate può fuggire automaticamente, senza effetturare prove di DES. Gli aggressori si ritroveranno temporaneamente intontiti, e privati di ogni volontà di fargli del male, quindi non faranno nemmeno attacchi alle spalle. Non funziona se è stato il Frate ad attaccare per primo.

Canticum creaturae:
Si tratta di una preghiera, ma funziona come un incantesimo. Il frate farà sì che gli animali aggressivi diventino buoni e mansueti, e le piante (rovi, sterpaglie) si coprano letteralmente di fiori, frutti e teneri germogli. Tutti gli animali e mostri vegetali presenti smettono di attaccare; il frate potrà proseguire come se avesse vinto lo scontro, ma non potrà appropriarsi di nessuno dei beni in possesso degli aggressori. Funziona solo su animali e le piante.

Martirio:
Il frate può spendere alcuni punti ferita (quanti vuole)per farne recuperare altrettanti ad una persona o animale ferito. La creatura da curare deve essere toccata.

Conoscenza medica:
Qualsiasi pozione, erba medica o farmaco usato dal frate, o somministrato ad altri dal frate ha un effetto raddoppiato.

ILLUMINATI

Gli illuminati sono personaggi molto aristocratici.
La maggioranza di essi riveste ruoli importanti nella società, dato che sfrutta il proprio potere per effettuare una rapida scalata sociale: banchieri, dirigenti, notai sono le professioni più ambite. Vestono sempre in modo ricco ed elegante, ed hanno modi di fare aristocratici. Tutti hanno in comune una spiccata intelligenza, ed il dono di poter influenzare le persone con la forza della mente.
Nessuno conosce l'origine di tale potere, ci si nasce, e la cosa permette un elevato livello di consapevolezza, a tutti i livelli, in tutte le cose. Un illuminato spesso apprende ogni cosa senza fatica, conosce molte lingue, e si accorge della presenza di un ladro silenziosissimo e nascosto anche se completamente al buio in una notte di pioggia forte. Questo potere ha però un prezzo, dato che logora il corpo a vantaggio della mente, e molti di coloro che lo possiedono cedono alla consunzione molto prima della vecchiaia.

Requisiti:
Nessuno, ma è consigliabile un' INT elevata.

Armi permesse:
Possono portare le pistole. In mischia: armi leggere e medie (preferibilmente bastoni animati, molto rifiniti).

Gracilità:
Il potere psionico corrode il corpo. Per rappresentarlo, l'illuminato non può mai avere più di 4 in Costituzione,

nè avere più di 60 P.F.iniziali.L'unica eccezione insorge se si trovano oggetti in grado di aumentare tale punteggio.

Poltergeist:
Un illuminato attiva il suo potere come se lanciasse un incantesimo; egli infligge un danno pari alla propria INT a chiunque sia attorno a sè.
Si alza un forte vento turbinante, incontrollato e vorticoso, che scaglia tutti gli oggetti circostanti, terra, sassi, frammenti, vetri e altro addosso ai malcapitati.
Alcune cariche elettriche crepitano attorno alla zona investita (raggio: circa 10 metri). Non ha effetto sulle creature incorporee, ma per il resto nessuno può sfuggirvi.
In spazi ristretti, può essere pericoloso anche per l'Illuminato.

Charme:
Molto spesso, gli illuminati possono influenzare l'interlocutore leggendone fugacemente il pensiero, alterandone lievemente le emozioni e capendone il comportamento usando di nascosto parte del loro potere mentale, riuscendo a dire sempre la frase più adatta nel momento più adatto. Ogni prova di CAR degli illuminati beneficia di un Bonus +2 sul CAR, in tutte le prove (contrattare, persuadere, oratoria, convincere, ecc...).

Telecinesi:
Utilissimo potere, che consente di spostare oggetti non molto grandi con la forza del pensiero (non più pesanti di 10 Kg). Tale potere è complesso e costa uno sforzo molto intenso.

UNGHROS

Gli Unghros sono un popolo nomade, che vive in carrozzoni ai margini delle città. Non sono amati dai cittadini nè dalle autorità, dato che preferiscono una rissa al dialogo, ed una grossa bevuta di liquore al posto di un buon libro. Gli Unghros vengono da lontano ed hanno corporatura robusta ed imponente. Non amano pulirsi, nè lavarsi, hanno un pessimo carattere e sono brutali. Gli uomini sono calvi, eccetto una lunga coda di capelli neri o grigi, e barba e baffi molto folti.
Le donne non sono molto differenti dagli uomini. Tuttavia, questo popolo ha sviluppato un vero e proprio istinto di sopravvivenza davvero sovrumano.
Talvolta, capita che alcuni Unghros abbraccino la vita del cittadino"civile"; per acquisire prestigio, essi accumulano denaro, ricchezze, e si vestono in modo sfarzoso, facendo ampio sfoggio di gioielli, anelli e catenine d'oro.

Requisiti:
Carisma massimo: **3** (non può avere più di 3 in CAR)

Armi permesse:
Solo armi da mischia, sia piccole, che medie o grandi. Niente pistole

Forza pazzesca:
Anni ed anni di stenti rendono un Unghro molto forte. In mischia essi infliggono +2 danni, qualsiasi sia l'arma che stanno usando.
La regola si applica anche quando combattono senza

armi (quindi infliggono 6 Danni anche se disarmati).

Resistenza taurina:
Gli Unghros hanno un bonus +2 alla COS in tutte le prove di COS su resistere a malattie, stress, fatica, corsa, nuoto, e lotta.

Vista notturna:
A causa dei continui spostamenti notturni, un Unghro non subisce penalità in ambienti bui o poco illuminati, a meno a che non si tratti di un effetto magico (tenebre fatate, ecc).

IL SOGNO PREMONITORE

Sei certo di essere in sogno, tuttavia una grande consapevolezza ti pervade, come se tu fossi stato convocato, in carne ed ossa, in un luogo lontano.
La stanza in cui ti trovi è circolare, enorme, alta almeno venti metri. Un tedioso brusio di persone che si scambiano commenti nervosamente ti coglie subito.
Lungo le pareti ci sono alte gradinate di legno, come in una sala processuale, e, sedute su di esse, vedi numerose persone nell'atto di parlarsi sottovoce, lanciandoti occhiate frettolose, tutte col volto nascosto da una maschera da teatro greco. I loro abiti, ricchi ed eleganti, l'arredamento di lusso, i tappeti orientali a terra, i quadri e gli affreschi alle pareti, ti fanno pensare ad una specie di reggia.
Sui banchi di legno sono intagliati complessi simboli, alcuni magici, altri scientifici, e la cosa ti fa pensare ad una loggia massonica, ossia una organizzazione segreta di persone benestanti, che si radunano nell'atto di proteggere i propri interessi, ma con alcune inclinazioni filosofiche peculiari.

Una delle maschere prende la parola, imponendo il silenzio. La sua voce è di uomo anziano, detentore di mille segreti. "Sarò breve" -dice- "dato che il tempo non è molto, ed il pericolo incede, senza sostare".
Vorresti replicare e zittirlo, ma ti accorgi di non riuscire a parlare, nemmeno volendo.
"Un fenomeno astrale è avvenuto. Si è aperta una zona di transizione, un varco, tra il nostro mondo ed uno ad esso parallelo. Lo strappo appare di notte nei cieli, ma

esso non si può vedere, nè toccare, nè sentire nè richiudere, e, lasciato a sè stesso, si allargherà a dismisura.
Esso è un varco che lascia entrare creature di ogni sorta nel nostro mondo, esseri terribili e sovrumani, che invaderanno e distruggeranno la nostra intera civiltà. Solo un modo esiste per chiudere tale varco. La sua comparsa ha creato una frattura, uno strappo nei cieli, ed i frammenti ne sono caduti sulla nostra terra. Tali frammenti non sono fatti di roccia, nè vetro nè ferro, ma bensì di una materia primigena, indivisa, primordiale. Nessuno può toccarla, o ne impazzirebbe.
Ciascuno di questi oggetti è sferico, luminoso e bellissimo, ed è fonte di enorme potere, nè deve cadere nelle mani sbagliate.
Il nome che ognuno ha è Mònade, ed ogni monade brilla di una luce differente. Laddove una monade cade o si posa, accade il disastro: morti che camminano, demoni che compaiono, sedicenti maghi acquisiscono potere magico reale, e di inaudita potenza.
Riunisci le monadi e portale presso il varco. Esse saranno in grado di richiuderlo".

Un'altra maschera, una donna pare, prende la parola "So cosa pensi. Ti chiedi perchè diciamo queste cose a te. Tu non ci conosci, non sei un nostro membro. Tuttavia noi sappiamo molte cose. Tu hai un dono, che pochissimi hanno: tu puoi toccare la materia primigena, senza danno. Una monade, se toccata o avvicinata da una persona comune, la rende pazza, o priva di senno; talvolta non accade nulla, ma la monade può diventare immateriale, come un'ombra, e non essere toccata nè spostata se non da colui che, come te, abbia il dono. Accetta questa missione, ed il nostro mondo sopravvi-

verà; avrai tutto il nostro appoggio, sia prima che dopo".

Una terza maschera prende la parola. Sembra un'altra donna, ma sembra giovanissima, come un'adolescente.
"Non credere di non essere in grado. Chi ha il dono può percepire per istinto la vicinanza di una Mònade, avvicinarla e raccoglierla. Una monade, se ben usata, può donare anche vigore e potere, ma un abuso creerebbe solo distruzione. Quando avrai abbastanza di tali eterni frammenti di universo, dato che questo le monadi sono, esse ti condurranno presso il varco, e te lo faranno vedere. Solo tu potrai poi far sì che esse richiudano il varco, gettandole a lui.
Molti esseri sono in cerca di esse, come te: esseri alieni, di altri mondi, oppure altre persone che abbiano il "dono"come te, ma solo per trarne potere.
Devi impedire che ciò avvenga: recupera tutte le Monadi, ed il nostro mondo non scomparirà".
Improvvisamente il sogno svanisce, e tu ti ritrovi a casa.

Ma quale casa?!
Pian piano, inizi a ricordare. Qualcuno, tempo fa, ti ha contattato, offrendoti una falsa identità, ed un contratto per questa casa ove tu dimori adesso, per la durata di un anno. Adesso, che sei qui da un mese, conosci meglio sia la città che i dintorni.
La città si chiama Volandra. E' una città molto grande, tipica della tua epoca, ossia gli albori del XX secolo. Il suo nucleo centrale è sommerso da industrie, macchine a vapore e ciminiere. Attorno al centro industriale si estendono le case dei lavoratori, veri e propri ghetti,

dove è pericoloso andare a curiosare. Le ciminiere sputano fumo e ceneri, che formano uno strato velenoso di polvere sulle strade centrali. Per diminuire il flagello, la città ha messo in circolo delle macchine a vapore semoventi, che spazzano e aspirano di continuo queste porcherie dalle strade. Queste macchine sono grosse e impressionanti, e sono accaduti spesso incidenti a danno dei passanti.

In periferia ci sono ben altri tipi di quartiere: le zone borghesi. Sono quartieri ricchi, puliti, impeccabili, dove i latifondisti, gli industriali, i militari ed i prelati più abbienti vivono in sontuose dimore. Uno di questi quartieri, a EST, ospita il "Condominio" un palazzo di nuova concezione architettonica, abitato dai più potenti e abbienti cittadini. La zona è però spesso meta di fuorilegge e malviventi in cerca di ricchezze, e le autorità non sanno più come fronteggiare la cosa.

Attorno alla città ci sono molte colline, dove sono presenti vaste zone agricole e numerosissimi paesini, tutti abitati.
Ogni colle ha la sua frazione, per citarne alcune: Asandra, Cromille, Sirgea, Vlauron, Carsamolia, Tasska.
Asandra è una zona che, prima della guerra del secolo precedente, era attraversata da linee ferroviarie; adesso è tutta campagna, ma alcuni binari vengono sfruttati per farci passare gli aratri a vapore.

Alcuni colli ospitano invece antichi monasteri, il più importante dei quali è quello delle monache della Gloria, che funge da orfanotrofio.
Un altro colle interessante, ma pericoloso, è Sennese,

che ospita l'antica Basilica di S. Tralia, da cento anni in abbandono totale.

Poi c'è Tasska, dove sorgono ancora i resti delle mura del secolo precedente, quelle che hanno resistito alle cannonate della grande guerra del secolo scorso. In cima a tale colle, si erge la statua del fondatore di Volandra, Lord Chirstov, un grande magnate del commercio, ma anche un ambizioso idealista; si dice che fosse molto malvagio. Egli visse a agli inizi del XVII secolo.
Circa settanta anni fa, nella prima metà del secolo XIX Volandra fu teatro di una guerra intensa con la città della vicina nazione di Alemandia. La guerra, che durò cinque anni, non risparmiò nè la rete ferroviaria della zona di Asandra, nè diversi altri quartieri, ed i segni di quella terribile guerra sono tuttora visibili in molti punti della città. Le mura di Tasska, erette due secoli prima da Lord Christov, resistettero alle cannonate, e furono decisive per la vittoria di Volandra.

La tua casa è piuttosto grande: si trova al primo piano, ed è composta da un corridoio, in fondo al quale c'è la tua camera da letto; poi ci sono un bagno, la cucina e, all'altra estremità del corridoio, una grande sala. La sala dà su un ampio terrazzo circondato da una balaustra.
Da qui puoi vedere tutta la via sottostante. Nella terrazza ci sono alcuni vasi con agavi e fiori, e c'è anche una palma a lato del terrazzo.
La cucina ed il bagno hanno finestre che si affacciano su di un orticello, anch'esso di tua proprietà. Puoi andare all'orticello direttamente dalla terrazza.
L'orto è compreso tra il muro di casa ed un ampio muro coperto di edera, dietro il quale c'è la casa dei vicini.

Sopra casa tua c'è subito il tetto, di tegole rosso scuro. Per accedere alla tua casa, si entra da un grosso portone al piano terra (dove ci sono altri appartamenti), ed è presente anche un usciere. Ti accorgi che è quasi sera. Vai al paragrafo **1**.

1

Ormai è sera. Chiudi le imposte della porta finestra in sala e ti dirigi in cucina, dove cominci a preparare la cena. In salone hai acceso il grammofono, ed una musica rilassante ti accompagna, di sottofondo; l'orologio a pendolo, suonando otto rintocchi, ti informa sull'orario. La pentola è sul fuoco, e tu disponi la tovaglia sul grosso tavolo di noce; tutto farebbe pensare ad una serata molto placida...improvvisamente senti un forte rumore di battiti d'ali all'esterno, subito seguiti da un forte tonfo in terrazza.

Che ci siano i ladri? Potresti aprire la porta della terrazza e controllare subito, ma sei tentato di barricarti in camera, e tendere un agguato laggiù. Cosa fai?Tieni a mente che tutte le tue armi sono in camera tua, e per adesso sei disarmato.

Apri la porta-finestra di sala e controlli rapidamente (par. **29**)? Oppure ti dirigi in camera tua (al **17**)? Altrimenti potresti aprire la porta di casa e chiamare il portinaio (vai al **61**).

2

Raggiungi il centro del campo, girando attorno ad una grossa buca piena di acqua e fango. All'improvviso, alle tue spalle senti un forte scoppio provenire dall'alto. Ti volti verso il condominio e vedi un incendio ai piani più alti, che divampa anche sul tetto; le fiamme si fanno alte e cambiano di colore, sfumando dal rosso acceso al blu e verde, come se si fosse incendiato del gas. Ti sembra di sentire un vago odore di zolfo. La tua attenzione viene presto distolta da alcuni sinistri rumori at-

torno a te: a circa cinquanta metri da te, in tutte le direzioni, si stanno innalzando dei cumuli di terra. I cumuli crescono in fretta, e da ognuno di essi fuoriesce una creatura differente. Tutte sono di sembianze vagamente umanoidi, ma sembrano fatte di terra e fango, e si muovono goffamente, apparentemente verso di te, con intenzioni sicuramente ostili (**12**).

3

Col tuo ultimo attacco sbatti giù il pistolero dalla tromba delle scale, ma ben presto sopraggiungono i suoi compari. Quasi tutti hanno armi da fuoco, e vieni subito impallinato senza speranza....

4

Quando recuperi la monade, la demonessa ha un sussulto di rabbia, e comincia a combattere con ancora maggior ferocia, eliminando rapidamente i tre uccellacci superstiti. Indietreggi, ma dall'orto vedi che sta arrivando un'altra demone enorme, quasi identica a quella sulla terrazza. Impossibile passare da lì. Puoi solo correre verso la porta della sala, ora spalancata (al **7**) oppure saltare giù dalla balaustra, in strada (non è molto alto), andando al **40**.

5

Ti trovi nel grande ingresso del palazzo, tutto in marmo bianco e grigio chiaro; il soffitto è piatto e privo di decori, il pavimento invece è fatto da mattonelle bianche

e grigie, a scacchiera.
Dinanzi a te, vedi due porte di legno, una delle quali chiusa, con alcune scritte in gesso, che raffigurano calcoli matematici incomprensibili.
La seconda porta è di legno rossiccio, e sembra danneggiata dall'umidità. Sopra di essa c'è anche un po' di muschio; questa porta è socchiusa. Inoltre vedi due rampe di scale bianche; una sale verso i piani superiori, un'altra scende verso le cantine, e si perde ben presto nel buio. Decidi la direzione: Visiti la cantina (**72**), sali le scale (**82**) oppure vuoi sospingere la porta e controllare (**60**)?

6

Scendi dal tetto con cautela. Quando atterri, la battaglia è finita; le demoni hanno naturalmente vinto, ed ora ti guardano. Una delle due resta a fissarti immobile, mentre l'altra si dirige a passo lento verso la monade, e la raccoglie. Fatto ciò, entrambe si voltano di scatto, con la loro solita quanto insospettabile velocità, e saltano assieme giù dalla balaustra. Resti attonito. Vai al **32**

7

Entri velocemente in sala, e ti chiudi la porta-finestra alle spalle; per un attimo cala un silenzio molto innaturale, rotto solo dalla dolce musichetta del grammofono, che sta ancora funzionando; la luce è saltata, e c'è penombra, a parte la poca luce che filtra dalla porta finestra. Noti quasi subito, con sgomento, che la porta di casa (quella nel corridoio) è stata fracassata. Decidi di

attraversarla di corsa, e di fuggire verso le scale interne del palazzo (al **37**)? L'alternativa sarebbe nasconderti in casa (al **23**).

8

La porta metallica si apre, e tu ti trovi nel complesso sistema di tetti che coprono il condominio. Il tetto, in realtà, è piatto e copre interamente tutta la copertura dell'edificio; tale copertura è fatta con uno strato di materiale nero e gommoso, che permette anche di non scivolare. Il tetto è leggermente inclinato verso est, e difatti da quel lato dell'edificio, al margine del tetto, c'è una lunga canala di rame, per il deflusso della pioggia; a circa mezzo metro dai bordi del tetto c'è una ringhiera nera di ferro. Varie ringhiere attraversano anche le aree interne del tetto, dividendolo in cinque zone; ciascuna zona ha una porta che probabilmente conduce ad un pianerottolo differente.

In ognuna di queste aree sorgono molte canne fumarie di alluminio,alte e lucidissime; ci sono anche dei pali di ferro, cui sono collegati i cavi elettrici esterni.

Nella zona più lontana da te, vedi una strana creatura, alta quasi cinque metri, che si muove a scatti. Aguzzi la vista: sembra un essere costruito con pezzi di animali e di uomini, cuciti assieme; possiede anche un paio di ali di pelle, ma non pensi che la bestia possa volare, e somiglia, nel complesso ad una specie di drago.

La creatura non ti scorge, e ti nascondi dietro una delle canne fumarie. Gli uomini che ti seguivano sfondano subito la porta, attirando la sua attenzione. Senti una sequenza di spari e urla, e rumori di lotta. L'unica solu-

zione sembra quella di cercare di scendere dalla canala di rame (temi che possa non reggere il tuo peso), al **31**; oppure puoi attaccare la bestia, quando sarà abbastanza indebolita, dato che pare stia avendo la meglio (**28**)

9

La gigantessa ti attacca con rapidità incredibile: le due falci scintillanti fendono l'aria. Devi fare due prove di DES (una per ogni falce) per evitarle. Ogni tiro andato male, si traduce in un colpo che causa un danno tremendo, di 10 P.F. Alla fine riesci a saltare dalla finestra, cadendo, e ti ritrovi sdraiato nell'orto. Il terrore che la gigantessa ti salti subito addosso ti fa trasalire, e perdi 1 PSI., mentre ti alzi di scatto. Vai al **22**

10

Rimani immobile, e non si muove una mosca, tutto è fermo; c'è penombra, e la musica del grammofono di sottofondo è l'unico suono che si sente. Le due demonesse restano immobili, come se fiutassero l'aria. Non emettono suoni, non respirano e non si muovono. La musica del grammofono finisce, e tu resti in quella situazione per attimi che paiono infiniti.
Improvvisamente, facendoti venire un infarto, le due gigantesse scattano fuori verso il terrazzo e spariscono dalla tua vista. Aspetti un tempo lunghissimo. Quando la pendola ti segnala che sono le undici, decidi di alzarti, tremante, e visiti con cautela la casa. Perdi 5 P. S.
Vai al **32**

11

Il dolore è immediato e lancinante: perdi 4 P.F. , e subito ti mancano le forze. Cadi, perdendo i sensi...
Quando ti riprendi, c'è silenzio. La casa è al buio, in completo silenzio. Vai al **32**.

12

I mostri umanoidi ti hanno circondato, ma sono lenti. Sembrano uomini normali, coperti completamente di fanghiglia, ma con difficoltà a muoversi. Strascicano i piedi, e si lamentano. Hanno la testa, ma nessun lineamento, nè occhi, bocca o narici. Emettono dei suoni gutturali, e sembrano unicamente intenzionati ad uccidere. Dovrai abbatterne tre per avere abbastanza spazio da scappare; dato che sono tutti lontani, hai il 3 turni di tempo per sparare. Dopo ti saranno addosso.

Mostri di terra
Des 2
For 4 Danni: 6
P.F. primo 11 secondo 16 terzo 20

NOTE:
Si tratta di elementali della terra (e come tali infliggono danni da elemento terra). Non puoi scappare, anzi è proprio per scappare che devi rompere l'accerchiamento. Se riesci ad abbatterli, puoi proseguire in campo aperto al **431**, oppure girare attorno ad un alto promontorio fangoso al **426**.

13

Tu ed il giovane commissario vi dirigete al Caffè della strada vicina alla tua; egli si offre con cortesia di pagare il conto, e ti offre un tè (o un caffè se preferisci). Recuperi 1P. S. ed 1P.F. In questo caso, se puoi, potresti fumarti un sigaro. Questo posto è molto accogliente, e per un attimo ti fa riprendere dallo spavento. Il commissario fa molte domande, e poi accenna a diversi strani, tragici eventi simili, che stanno accadendo in tutta la città; la sola eccezione è il centro, nelle zone più industriali, dove pare nulla sia cambiato, e la cosa è stranissima e inquietante. Lo senti anche parlare a proposito del colle di Sennese.

Decidi di congedarti, per riposare, al **30** ?Oppure potresti chiedere ulteriori dettagli sugli eventi del centro industriale (**41**) o di Sennese, che ospita l'antica basilica diroccata (**79**).

14

L'accampamento è composto da tende di stracci costruite senza criterio, e carrozzoni di legno; in un rozzo recinto sono stati rinchiusi alcuni muli ed un cavallo; in uno spiazzo tra le carrozze c'è un grande falò, dove alcune donne arrostiscono dei pezzi di carne. Molti Unghros sono radunati attorno ad un malato, presso una delle tende. Vai a vedere (**66**), oppure prosegui verso il centro della tendopoli (**74**)?

15

Provi a rivolgere la parola alla vecchina, ma essa non ti guarda neppure, e continua ad annaffiare imperterrita alcune piantine; si limita a sbraitarti contro le più offensive e volgari parole che tu abbia mai sentito. Noti anche che, ogni volta che parla, le rampicanti della stanza hanno un leggero fremito. Decidi di aggredirla, infuriato (**36**) oppure te ne vai (**82**)?

16

La porta è chiusa saldamente, e fredda al tatto; senti che di sotto hanno sfondato il portone. Hai solo il tempo di esaminare la porta blindata di metallo. Vai al **53**

17

Entri in camera e ti chiudi la porta alle spalle, dando un giro alla chiave. Le tue armi sono poggiate sul letto (puoi recuperarle tutte). Senti che la porta di casa, in corridoio, va in pezzi. Qualcuno entra in casa e inizia a dare dei colpi pazzeschi alla porta della camera. Puoi uscire dalla finestra che dà sull'orto, e da lì andare in terrazza (**22**), oppure ti nascondi (al **55**)?

18

Devi effettuare una prova di INT, vista la situazione insidiosa in cui ti trovi. Se fallisci, perdi 5 punti PSI, ma puoi ritentare quanto vuoi. Alla fine riesci a concentrarti: la stella luminosa si solleva da terra, e vola lentamente verso di te, finchè non la afferri.

Le demonesse, impegnate in battaglia, non hanno visto nulla; dopo aver sconfitto gli uccelli, si guardano attorno, minacciose. Ma tu, nascosto dietro al camino, non sei in vista; dopo un po' le senti correre via, e, con mille cautele, scendi. Vai al **32**.

19

Il giardino è ampio, e segue il perimetro irregolare del palazzo; il fogliame è folto; cespugli in fiore, siepi profumate, ed alberi alti dalla chioma fiorita impediscono un passaggio se non nei sentierini appositi. Un sentiero infatti serpeggia tra questo splendore, con lampioncini accesi ai due lati. Puoi percorrerlo (**51**) oppure infilarti nel folto delle siepi (**77**).

20

La demonessa resta a fissare la finestra, immobile, mentre senti rumori di battaglia provenire dalla terrazza. All'improvviso, la gigantessa si scaglia contro il muro, e lo abbatte creando una piccola breccia da cui può passare. Essa corre nell'orto, e poi si dirige verso la terrazza. Senti pochi rumori di lotta, poi tutto tace. Dopo un tempo interminabile, vai a vedere (**32**).

21

Decidi di tenerti alla larga dall'accampamento di nomadi. Raggiungi il muro che cinge la base della collina, dove c'è una breccia di grosse dimensioni, e la attraversi. Da lontano, alcuni Unghros ti notano, ma sembrano

volerti ignorare. Il cielo, nuvoloso, si fa ancora più scuro: è sera, ed inizia a piovere a dirotto.
Ti ripari sotto uno dei tanti cipressi, vicino alla breccia; ci sono molti alberi presso il muro, ed alcuni sono sparsi per la collina. Cerchi di accamparti, e dormire, ma il vento, la pioggia e la brina ti fanno tremare dal freddo. Non c'è verso di accendere un fuoco. Fai un tiro di COS (resistere al freddo). Se riesci, recuperi P.F. pari a COSx 10. Se fallisci, recuperi solo 10 P.F. anche se per fortuna non ti ammali.
Al mattino seguente, piove ancora. Vai all'**83**

22

Ti trovi nell'orticello accanto a casa tua. Di fronte a te, vedi una parte della terrazza; senti rumori di battaglia, che di sicuro si sta svolgendo nella zona che da qui non riesci a vedere. Percorri tutto l'orto, fino ad arrivare in terrazza e vedere, con fare furtivo (**29**) oppure ti arrampichi sul tetto (**56**)?

23

Intoni un canto, e ben presto i tralci e le radici iniziano letteralmente a ritrarsi; i rovi perdono le spine, e si coprono di fiori bellissimi e innocui, e le grosse radici si spostano, quasi a volerti lasciar passare. Avanzi, e raccogli la monade luminosissima. Risali le scale; ricorda che ora non puoi più tornare nella cantina. Vai al **5**

24

Le due mostruose donne (sempre ammesso che lo siano)e lo stormo di uccelli giacciono morti sul terrazzo. Scendi dal tetto, ancora scosso, e ti dirigi a recuperare la monade. La raccogli: è quasi del tutto priva di peso, ha una forma sferica e luminosa. La sua luce è verde tenue, e di tanto in tanto emette alcuni raggi in direzioni a caso.

Ti guardi attorno, e vedi la desolazione attorno a te. Vai al **32**

25

Ti nascondi dietro al divano. La luce è saltata, e c'è buio; il grammofono suona macabramente la sua musica da camera.

Le demonesse, indiavolate, sfondano subito la porta, ed i vetri schizzano da tutte le parti. Esse piombano al centro della sala, e si bloccano. Le vedi bene, anche se in penombra; le lunghe tuniche e le falci ricurve sono lorde di sangue. La paura che porvi potrebbe farti anche scoprire. Fai una prova di SAG. Se riesci vai al **10**. Se non riesci vai al **39**.

26

Riesci a tradurre le rune che compongono il messaggio. In realtà è un crittogramma: ad ogni runa corrisponde una lettera del comune alfabeto. Il difficile era capire come era stata celata la punteggiatura e le congiunzioni. Leggi le parole, e senti una magica energia pervaderti la spalla; la controlli, e noti che ti è apparso una specie

di tatuaggio, raffigurante un pittogramma che simboleggia un vulcano. Da ora in poi, dimezza tutti i danni provenienti dall'elemento: *Terra*
Torna al **133**; ricorda che qui non troverai altre pergamene di questo tipo.

27

Percorri una lunga strada, che attraversa direttamente uno dei quartieri più ricchi e più belli di Volandra: il quartiere EST. Al termine della strada, trovi un palazzo più alto degli altri, quello che viene chiamato "il condominio". Il condominio è composto da due palazzi alti circa venti metri, nonostante i pochi ordini di finestre (ritieni ci siano tre piani) e sono molto vicini, entrambi di forma prismatica. I palazzi sono collegati da un ponte ad arco, sempre di marmo, posto a una decina di metri di altezza rispetto alla strada. Sui tetti, che non sono spioventi ma piatti, vedi un articolato sistema di cavi elettrici, canne fumarie e ringhiere, ma disposti con criterio e razionalità. Attorno ai palazzi c'è un folto giardino, attraversato da sentierini estremamente curati. Da qui scorgi uno dei due portoni dei palazzi, che è apparentemente indistruttibile: alto, di legno nero, decorato con incisioni, massiccio. Per raggiungerlo, devi percorrere un pezzo del sentiero di giardino.
Il colore delle facciate è grigio chiaro, con sfumature azzurre, come se fossero rivestite di marmo. Si dice che il condominio sia abitato da persone molto ricche, quasi tutte dedite a ricerche in campo magico e dell'occulto. Si dice anche, cosa più credibile, che qui attorno circolino molti ladri.
Da sotto il ponte, vedi un grande campo che si estende

di fronte al condominio. La zona in questione è tutta composta da terra smossa, cumuli di terriccio alti da uno ai sei metri; oltre di esso scorgi, in lontananza, la fatidica collina Sennese.
Decidi di passare sotto il grande ponte ad arco, verso i cumuli di terra (**63**) oppure ti dirigi verso il giardino (**19**)?

28

Attacchi la bestia alle spalle. Noti che non è un essere vivente, ma una specie di creatura meccanica. Dietro la schiena, infatti, ci sono una serie di pistoni e ingranaggi in movimento. La creatura, ogni tanto, emette uno sbuffo di vapore dalle narici, che uccide o ustiona alcuni suoi avversari. Attacca con le lunghe zampe anteriori, e con la bocca, smisurata, ottenuta cucendo assieme le zanne di chissà quali animali.

Drago meccanico
DES: 5
FOR: 8 Danni: 12 (artigli e getto di vapore rovente)
P.F. 60

Ti attacca solo a tempi alterni, dato che è ingaggiato con altri combattenti. Riduci di uno tutti i danni che infliggi alla bestia. Un tuo eventuale compagno animale non lo ferisce. Inoltre non risente un granchè delle pallottole: ogni sparo gli può fare solo 1D10 danni. La bestia è un Costrutto.
Se vinci, vai al **67**.

29

Il pavimento della grande terrazza è coperto da macchi di sangue, piume e segni di bruciatura. Presso la balaustra, una donna molto alta sta combattendo contro degli uccelli. Gli "uccelli"sono delle specie di grossi gabbiani grigiastri, tutti avvolti dalle fiamme; il fuoco non li disturba, come se facesse parte della loro natura. Combattono in gruppo, attaccando con becco, artigli ed ali fiammeggianti. La donna, che più che un'umana sembra un demonio, è alta circa due metri e mezzo; ha i capelli lunghi, grigi e sporchi. Attorno agli occhi ha una benda bianca, ed indossa una tunica biancastra, tutta lorda di sangue. Combatte con due grossi falcetti ricurvi, muovendosi a velocità incredibile, e non urla nè parla mai. Gli uccelli cadono a frotte sotto i suoi colpi, e quando saranno finiti, potresti trovarti a fronteggiare il colosso.
A terra, nell'angolo a destra, vedi una piccola sferetta (sembra di vetro)che brilla di una luce propria. La luce è rossa, ma ogni tanto emette dei silenziosi raggi di luce violacea; il tuo istinto ti dice che è una delle monadi di cui ti dicevano. L'interno della casa non è più sicuro: da dentro provengono rumori di mobili che vengono sfasciati.
Vai verso la monade per prenderla (**43**) oppure ti arrampichi sul tetto esterno e decidi che fare (**56**)?

30

Dopo che la polizia se ne va, dormi alla meno peggio per pochissime ore. Il sonno che trascorri è agitato, ma riesci lo stesso a recuperare un numero di P.F. pari a COS x 10, e PSI pari a SAG X 5. Il giorno dopo, in

dispensa trovi un po' di pane e scatolame che puoi portare con te: aggiungi un pasto alle tue provviste. Se vuoi, puoi anche fumare un sigaro o bere un cicchetto. Prepari anche le tue armi. Puoi iniziare la tua ricerca seguendo una delle due strade più interessanti: la zona delle industrie, raggiungibile da ben due itinerari differenti (hai scoperto che puoi pure evitare il ghetto operaio) al **94** , oppure verso la zona EST, per il famigerato colle Sennese (**27**).

31

Il "drago", che più probabilmente è una bestia meccanica, sembra avercela con i ladri, e non ti presta attenzione. Tuttavia i proiettili volano da tutte le parti. Fai un tiro della fortuna. Se sei sfortunato, una pallottola vagante ti colpisce, ferendoti; in tal caso perdi 1D 10 x 3 P.F.

Strisciando per evitare le pallottole, raggiungi la canala di rame. Accanto ad essa noti una scala agganciata al palazzo, che scende quasi fino al piano terra. Scendi cautamente, ed, arrivato alla base del palazzo, senti ancora gli spari.

Decidi di allontanarti dal condominio, e ti addentri nell'esteso campo di terra smossa, davanti . Di fronte a te vedi il colle Sennese. Non è facile camminare in mezzo a queste dune di terra, alcune sono alte tre metri, e ci sono buche e depressioni. Vai al **2** .

32

La tua casa è a pezzi. La luce è fuori uso, a causa di un uccello di che ha incendiato alcuni cavi, morendo. La porta di casa in corridoio e quella di camera sono distrutte, e nella camera c'è una breccia nel muro. Sul pavimento della terrazza ci sono macchie di sangue, penne, piume, bruciature ed alcuni stracci bianchi. La polizia giunge ben presto e tu parli al commissario, cercando di mantenere una logica sequenziale.

Egli, un tizio elegante, con baffi folti e curati, rimane calmo e pacato; non sembra neppure troppo sorpreso: pare che in città, di recente, avvengano spesso fenomeni del genere. Succede tutto così: una sferetta luminosa, flebilmente colorata, cade dal cielo, arrivata da chissà dove. Ben presto, lì attorno si scatenano le cose più inverosimili, ma in genere la sfera in questione scompare ben presto, magari rubata da esseri non identificati. Una cosa da fantascienza, eppure sempre più frequente.

I poliziotti raccolgono indizi, mentre il commissario si fa pensieroso; sono le sei del mattino. Fai una prova di CAR: se riesci vai al **13** se no al **30**.

33

Trovi un cassetto poco visibile, che non è chiuso a chiave. Il cassetto è pieno di ragnatele, utensili rugginosi e tracce di terriccio. Trovi tuttavia un flacone di veleno (insetticida), una bottiglia di vetro (vuota), una boccetta di disinfettante (medicina, per recupero di 6 P.F.), ed un sacchetto di tela contenete dei semi rari, di fiori esotici. Quest'ultimo oggetto vale circa 15 denari. Vai al **75** (ricorda che non puoi più esaminare questo

cassetto).

34

La collina di Sennese è terribile e impressionante; fu adibita a cimitero 100 anni fa, prima della grande guerra, e sulla sommità si staglia quella che era la basilica più bella e ben costruita della nazione. Una larga scalinata marmorea, ora spaccata e invasa da arbusti, conduce alla chiesa; qua e là ci sono lapidi, tombe scolpite e statue monumentali, in stato di deprimente abbandono. Ci sono anche degli spiazzi con panche di marmo, alberi a semicerchio e fontanelle, dato che il luogo era concepito come parco, come luogo di pace e tranquillità. Invece adesso regna la desolazione.
Gli alberi di cipresso, altissimi, ondeggiano in modo inquietante al vento, scricchiolano, e sembrano dover crollare da un attimo all'altro. Ogni tanto, un lampo illumina il profilo nero della basilica, che ti minaccia dalla cima del colle. Come se non bastasse, inizia di nuovo a piovere. Vai all'**80**

35

All'improvviso, da terra emergono alcune radici che ti bloccano una gamba. Altre radici emergono subito, cercando di trafiggerti e graffiarti con un vigore impressionante. Noti solo adesso che a terra ci sono alcuni cadaveri, con varie radici piccole e grandi piantate nel corpo, che sembrano trarre nutrimento. Combatti questa aberrazione, ma tieni conto che non puoi scappare; inoltre le radici sono velocissime, dato che emergono all'improvviso dal suolo, continuamente.

Radici letali:
DES 9
FOR 5 DANNI : 8
P.F. 24

Il mostro, ogni volta che ti colpisce, recupera 2P. F ; non fa alcun suono, nè rumore. Se puoi usare il canticum creaturae, le radici si immergono nel suolo, e vieni subito liberato (vai al **70**). Se vinci, decidi che sia meglio tornare sul sentiero, verso il portone (**70**).

36

La strega in metamorfosi è una scena terribile: effettua una prova di SAG; se riesci perdi 1 P. S. , altrimenti perdi 6 P. S.
La vecchina sta crescendo in statura. La pelle, già raggrinzita, si fa scura, legnosa e rigida come corteccia. GLi occhi si infossano e spariscono. LE dita si allungano e si coprono di spine e germogli.

Strega (in trasformazione)
DES: 3
FOR: 4 DANNI: 10
P.F. 24

Ogni volta che ti colpisce, aggiungi 1 al suo punteggio di FOR e 10 ai suoi PF. I suoi rovi, infatti, risucchiano sangue e sembrano darle vigore, come una linfa necessaria. Devi stroncarla più in fretta possibile. Se intoni il *canticum creaturae*, non puoi rendere inoffensiva la strega, ma riesci a limitare i suoi danni da 10 a 5 (anche

i PF che ti succhia quindi, diventano 5 per ogni colpo che ti infligge). Se vuoi fuggire, puoi tentare, andando all'**82** se riesci**.**
SE combatti e vinci, il colpo di grazia recide una radice della belva. Vieni investito da un getto di sangue e di essenze floreali. Dovrai lavarti via il sangue; tuttavia questa essenza contiene dei ferormoni, non viene via con l'acqua, ed aumenta il tuo punteggio di CAR di un punto, permanentemente (anche se sei un Unghro). Vai all'**82**.

37

Attraversi le scale d'ingresso correndo, e vedi con orrore che il portinaio è stato falciato un due. Le scale sono piene di sangue; fai una prova di SAG: se riesci, perdi 1 P. S., altrimenti perdi 8 P. S.
Fuggi in strada, al **49**.

38

L'acquasantiera è in ferro battuto; bellissima e decorata; raffigura un angelo dalle ali di farfalla, che sorregge una larga coppa, da cui attingere l'acqua santa. Incredibilmente c'è anche dell'acqua, e vedi, sul fondo della coppa, una monetina. La moneta è di vecchio conio, ma vale come 1 Denaro. La raccogli (**76**), oppure non metti le mani lì dentro e prosegui (**113**)?

39

Il terrore ti fa indietreggiare, ed urti la maledetta pendola, facendoti scoprire: quattro falci ricurve ti affettano contemporaneamente. La monade e la tua testa sono andate perdute....

40

Salti dalla balaustra, e cerchi di atterrare sul tettuccio di una vettura parcheggiata sotto casa. Fai una prova di DES. Se riesci, non subisci nemmeno un graffio; altrimenti cadi male, e perdi 10 P.F. (danni da caduta).
In tutti i casi ti rialzi, e fuggi per strada (**49**).

41

Il commissario sembra sapere molte cose, parlando spesso per allusioni e intermezzando pause eloquenti**.** La maggior parte delle industrie appartengono ad un ricco industriale, molto ricco quanto povero di scrupoli; il nome non viene rivelato, nè lasciato intuire con chiarezza. Molti pensano che esso sia un diavolo, o un non umano; le industrie che controlla sono siderurgiche e tessili, spaziando praticamente in tutti i campi della grande produzione. Le vie delle ceneri, così chiamate a causa della fuliggine che ivi si deposita, sono luoghi abitati dalle schiere dei suoi operai, in pratica un ghetto. Il luogo è malsano, proprio perchè questa fuliggine, che esce dalle ciminiere, si deposita nelle strade e nelle case. Chiunque la respiri, prima o poi si ammala irrimediabilmente.
Da poco tempo pare aver incrementato all'infinito la produzione, come se, in mezzo al caos, egli vada miste-

riosamente a gonfie vele. Ti rialzi e ringrazi, tornando al tuo povero appartamento. Vai al **30**.

42

Appena salti fuori dal tuo nascondiglio, vieni decapitato....

43

Fai per avvicinarti, ma vieni attaccato da due uccelli. Essi sono grossi come gabbiani, grigiastri, con tanto di piume e penne. Il becco è nero, gli occhi rossicci e accesi, ed i loro versi striduli; sono tutti quanti
avvolti dalle fiamme, ma la cosa non gli sembra dare fastidio; le bestie si servono apposta delle fiamme per danneggiarti.

Rapaci di fuoco
DES: 8
FOR: 4 DANNI: 6
P.F. primo: 16 secondo: 16

Non sono animali, quindi non risentono degli effetti di un cantico. Non puoi fuggire, dato che volano molto veloci; se vinci, vai al **4**.

44

Si tratta di una banda di malviventi; alcuni portano pistole, o coltellacci; altri hanno grimaldelli e complessi strumenti da scassinatore. Trovi alcuni proiettili non

sparati, 6 in tutto, che puoi prendere. Mentre fai le tue ricerche, senti dei rumori sospetti, come se qualcuno stesse trascinando un oggetto molto grosso. Potresti fare il giro e recarti nel giardino (**19**) oppure procedere sotto il ponte a volta, e recarti nel centro del terreno fangoso, tutto a buche e dune di terra smossa, al **2**.

45

Nello scrittoio trovi un portafogli con 25 denari, ed alcuni appunti riguardanti strane coordinate astrologiche, che predicono la caduta di un meteorite di fronte al posto dove ora sorge il condominio. Ecco spiegato l'aspetto devastato del campo qui di fronte, anche se non hai visto traccia di meteoriti.
Nel cassettino a sinistra trovi un gran numero di fiammiferi, e due sigari. Vai al **59**.

46

Da quassù puoi vedere una gigantessa, che combatte contro uno stormo di uccelli molto strani. Ben presto arriva una seconda gigantessa, anche questa vestita di stracci grigiastri e insanguinati, e con gli occhi bendati da una garza macchiata di rosso. Il combattimento infuria, mentre a terra, nell'angolo tra la balaustra ed il muro divisorio, vedi una piccola sferetta rossa, luminosa.
Se hai un'arma a distanza, vai al **68**.
Se puoi usare la telecinesi, vai al **18**.
Se scendi, vai al **6**.

47

Le scritte iniziano ad illuminarsi, e si attiva una specie di malessere si impossessa di te. Fai una prova di SAG: se riesci non subisci conseguenze. Se fallisci, ti appare un marchio sulla mano destra (segna che sei stato marchiato dal male, per l'esattezza il marchio della vanità). I tuoi PF vengono ridotti ad 1, e puoi aumentare il tuo CAR di 1 punto permanentemente. Puoi spendere tutti i punti PSI che desideri per limitare la perdita di PF (1 punto PSI vale 1 PF). Spossato, in questo caso puoi sederti a riposare, fare un pasto, ed eventualmente fumare un sigaro o bere qualcosa di forte. Quando pensi di esserti ripreso il portone si apre; vai al **5**.

48

Ti trovi in un'enorme sala. Il soffitto è dato da una volta a crociera, ed è coperto da licheni neri e muffe. Di fronte a te c'è una enorme vetrata, ma quasi interamente coperta da rami di edera. Appesi ai rami e le foglie, ci sono alcuni scheletri umani, alcuni con indumenti, ed anche un cadavere piuttosto recente, che si sarebbe detto un malvivente, visto il suo aspetto. A terra ci sono vasi di ogni forma e misura, piante da appartamento, palme nane, arbusti e piantine aromatiche. Ci sono molti tavolini di legno che ospitano vasi con un numero immenso di bonsai.

Le altre pareti sono occupate da quadri, ma anche loro si stan coprendo con un lichene biancastro. Una vecchia signora, molto minuta, sta annaffiando i bonsai con noncuranza, e sembra non averti visto. Decidi di andartene via (**82**), porre una domanda gentilmente (**15**), o

aggredisci la persona con le armi **36**?

49

Le strade sono del tutto deserte, e tu scappi con l'aiuto delle ombre, interrotte solo dai lampioni di ferro nero decorato. Dopo aver percorso a rotta di collo una gradinata, ti fermi presso un albero nei pressi di un palazzo dalle finestre accese, sperando che, al massimo, qualcuno ti possa sentire. Non sembra che ti abbiano seguito, ed ora hai una monade con te!Non emette calore ne freddo, solo questa strana luce rossastra. Quando senti le sirene della polizia, torni verso casa tua, al **32**.

50

Le tracce sono mezzo cancellate e difficili da distinguere. Segui il sentiero, ed improvvisamente, dalla terra, emergono di scatto delle catene, che ti bloccano. Vieni attaccato a sorpresa da una banda di quelli che reputi dei malviventi. All'incirca sono mezza dozzina. Alcuni sono vestiti come gli abitanti del ghetto dei poveri, ma sfoggiano alcuni oggetti di valore, come ad esempio, un orologio da tasca con catenina, o un anello con brillante; due di loro hanno addosso abiti molto eleganti, ma sporchi e laceri, e cappelli a cilindro molto rovinati. Un gruppo variegato, ma non per questo meno letale:

Banditi di periferia
*DES: speciale**
FOR: 6 DANNI: 5
P.F. 37 in totale

Non puoi fuggire, sei intrappolato. Gli ufficiali non possono usare la regola "estrazione rapida", ma la scherma atlantica si.

*A causa del fattore sorpresa, in ogni scontro agiscono sempre per primi loro. Trattali come un singolo avversario globale; se vinci, vai al **44**.

51

Noti un curioso fenomeno: i lampioncini del sentiero diventano più luminosi se li avvicini, e fanno meno luce se li allontani. Non accade null'altro di peculiare finche' non ti trovi nei pressi di uno dei portoni del condominio. Ti accosti e lo esamini (**70**) oppure prosegui per il campo di terra antistante il palazzo, dall'altra parte (**2**)?

52

Gli Unghros ti chiedono prezzi molto alti: 15 denari per ogni pasto che vuoi comprare. Vendono anche pugnali d'argento, di brutta fattura, ma che assicurano essere utili contro i fantasmi e gli spiriti: il pugnale d'argento costa 25 denari (arma piccola, danni: 5). Se sei un Unghro, puoi comprare anche il grande Kriss Unghrico costa 50 (arma media, danni: 8), anche questo d'argento. Se non sei Unghro, non ti viene venduto.
Gli Unghros raccontano che il sindaco della città gli permette di sostare qui presso Sennese. Non hanno mai avuto problemi, ma di recente i morti si sono svegliati, e di notte li hanno anche aggrediti, facendo la breccia

nel muro alle vostre spalle.
Pochi giorni fa hanno anche mandato un esploratore, ovviamente di giorno, ma non è mai tornato. Non possono ospitarti, devi deciderti ad andartene, vai al **21**.

53

Anche la dannata porta del tetto è chiusa a chiave. Se possiedi una chiave adatta, ossia la chiave del tetto, usala, andando all'**8.** Altrimenti, devi fronteggiare chiunque stia arrivando, al **64**.

54

Al contatto con la materia ultraterrena della monade, hai un attimo di smarrimento (predi 2 P. S.), ma la monade dalla luce di smeraldo arriva tranquillamente in mano tua. Lasci la cantina, e vai al **5**, ricordando che non puoi tornare più qui.

55

Ti infili dietro la specchiera liberty, ed attendi. Poco dopo la porta va in pezzi, ed entra in camera una gigantesca donna, corpulenta e muscolosa, alta oltre due metri.
La figura, che non sembra del tutto umana, veste con una tunica bianca e insanguinata, ed ha gli occhi bendati con una garza, come se fosse ferita. Ha i capelli lunghi e bianchi, ed ha rughe che le solcano il volto. Nelle mani stringe due falci ricurve, di quelle per la vendemmia, ma pare che le abbia già usate per decapitare

qualcuno.
Decidi di aggredirla di sorpresa (**42**), restare immobile e attendere (**20**), oppure tenti di scappare dalla finestra (**9**)?

56

La scalata è agevole, grazie anche ad un robusto rampicante che cresce sul muro di casa tua. Tuttavia, alcuni uccelli ti scorgono e ti attaccano in picchiata. Non è facile descrivere la scena: si tratta di gabbiani grigiastri, molto grossi, avvolti costantemente dalle fiamme. Il becco nero, gli occhi rossi, enormi e molto sproporzionati. Bruciano, ma senza consumarsi mai, ed emettono versi striduli; per fortuna ti raggiungi il tetto in tempo per prepararti a combatterli:

Rapaci di fuoco (Alieni)
DES: 5
FOR 4 DANNI: 6
P.F. primo 16 secondo 14

Note: non sono animali, ma piuttosto delle bestie avvolte dalle fiamme, che tuttavia non bruciano nè si consumano. Se vinci, vai al **46**.

57

Gli Unghros ti raccontano orrende dicerie sulla basilica del colle. Si narrava che fosse gestita un importante parroco, caduto in disgrazia dato che praticava la magia nera; la sua corruzione era enorme, e ultimamente era-

no spariti parecchi bambini, per lo più di famiglie povere, come di contadini o di operai. Un giorno il parroco scomparve, forse in seguito ad un suo maleficio riuscito male: il suo spirito non morto si aggirava di notte, così la basilica ed il cimitero sulla collina furono abbandonati. Molti malandrini e rapinatori, che non credono a queste cose, si sono stabiliti a lungo a Sennse, rendendolo il loro rifugio sicuro. Di recente, però, pare che molti spettri siano davvero apparsi, e che i morti infestino nottetempo tutta la zona. La breccia che c'è nel muro di cinta è stata fatta da alcuni zombi pochi giorni fa, sempre di notte. Inutile dire che da mesi nessun bandito si è avvicinato a meno di due miglia dal colle.
Riposi in una carrozza, recuperando tutti i P.F. , ed anche 15 punti PSI. Inoltre i nomadi ti fanno dono di una piccola daga d'argento (arma piccola, Danni: 5), facendotela trovare sopra il comodino.
Il mattino dopo ti rechi verso la collina, oltrepassando quella breccia (**83**).

58

Mentre percorri il giardino, noti che a terra ci sono i corpi di diversi uomini, tutti coperti da radici, grandi e piccole, piantate nei loro corpi. Ogni tanto, una delle radici più piccole fuoriesce da un corpo, e poi vi si pianta nuovamente. Fai una prova di SAG: se riesci perdi 1 punto PSI, altrimenti ne perdi 5. Seguendo il buon senso, ti tieni alla larga. Vuoi andare nell'enorme piazzale di terra smossa, davanti al condominio (**2**), oppure vai presso il portone che vedi alla tua destra (**70**)?

59

Mentre esamini la stanza, vieni avvicinato da una bestia simile ad un cane: il corpo è quello di un grosso alano, ma vi sono state cucite sopra mezza dozzina di teste canine di razze diverse; alcune ringhiano e abbaiano, altre penzolano prive di vita, altre boccheggiano e sbavano, con occhi vitrei.

Cane mostruoso
DES: 3
FOR: 4 DANNI: 8
P.F. 45

Anche se non è più un animale, "canticum creaturae" ti permette di dimezzare i danni (da 8 a 4 danni)dato che la belva ti aggredisce con meno ferocia. Se usi il poltergeist, vai al **110**. Se vinci normalmente, vai al **48**.

60

Varchi la soglia, ed entri in una casa molto grande. Accanto a te c'è un appendiabiti con un paio di lunghi cappotti a un mantello appesi. Di fronte a te c'è una volta ad arco, oltre la quale vedi una grande sala piena di piante verdi e rampicanti che penzolano dal soffitto. Alla tua destra si estende un lungo corridoio. Puoi esaminare gli indumenti (**97**) recarti nella sala (**48**) o percorrere il corridoio (**75**).

61

Fai per sprangare la porta, ma essa subito viene trapassata da una lama ricurva che ti colpisce. Perdi 4P.F. per la fitta intensissima, e fai una prova di COS: se fallisci vai all'**11**, se riesci decidi di andare in camera (**17**) o in terrazza (**29**).

62

Il soffitto è basso e dalle pareti trasuda umidità, unita ad un forte odore di muschio. Dall'alto pendono radici, che talvolta rallentano il passaggio, e spesso arrivano a toccare il pavimento. Noti che a terra le mattonelle sono sconnesse, ed in alcuni punti spuntano rovi ed erbacce. Molte rampicanti, che sbucano dal soffitto, hanno coperto e sepolto le porte delle numerose cantine del palazzo. Non ci si vede molto bene: la luce, flebile, è data da un paio di lampadine sul soffitto, quasi sepolte dalle erbacce. In fondo al passaggio vedi un vicolo cieco, occupato da un denso fogliame, come se ci fosse un grosso nido. Oltre di esso è poggiata sul pavimento una sfera luminosa azzurra come il cielo, che spezza piacevolmente la penombra. Il tuo istinto ti dice che è una delle monadi che cerchi. Oltre la monade, il corridoio prosegue, perdendosi nell'oscurità. Provi di avvicinarti (**84**), pronunci il canticum creaturae (**23**), adoperi la telecinesi (**54**), oppure non ti fidi e torni indietro (**72**)? Se torni nell'ingresso, non potrai più ridiscendere nelle cantine.

63

Passi sotto il grande ponte ad arco che congiunge due palazzi. Il soffitto di questo grande arco è stato decorato con affreschi liberty, ma noti alcuni simboli strani, di tipo alchemico. Il terreno, stranamente, non è asfaltato, ma in terra battuta. Noti a terra delle tracce piuttosto strane, come se avessero trascinato qualcosa di pesante. Fai una prova di INT (seguire tracce): se riesci vai al **73**; se non riesci, vai al **50**.

64

Questo bandito è un nemico temibile; è alto e smilzo, non deve nemmeno pesare molto, ma pare molto veloce. Indossa un frac elegantissimo, ma lacero, come se fosse stato tenuto indosso per diversi giorni; il tizio ha anche dei sottili baffetti, occhi neri e maliziosi, come se fosse un avvoltoio; il malvivente utilizza una pistola di recente modello, modificata con qualche pezzo sconosciuto. Ti spara a tempi alterni, ed infligge i danni di una qualsiasi arma da fuoco (1D10 x 3). Possiede abbastanza proiettili, perciò devi abbatterlo alla svelta

Bandito con pistola
DES 6
FOR: - DANNI: 1D10 x 3
P.F. 20

Se lo batti, vai al **3**.

65

Ti arrampichi per una delle statue che fiancheggiano il portone. Sopra di esso c'è infatti una finestrella a forma di mezzaluna, che forse puoi raggiungere. Fai una prova di DES: se fallisci, cadi e subisci un brutto danno, pari a 10 P.F. (danni da caduta). Puoi ritentare la scalata quante volte vuoi. Se cambi strategia, vai al **70**. Se riesci, vai al **5**.

66

Un anziano della tribù nomade sta molto male, e non sanno come curarlo. Bisogna fargli recuperare 4 P.F. (non con cibo, solo incantesimi, abilità o medicinali). Se riesci, hai la riconoscenza dei presenti, e vai al **57**. Se non ce la fai, recati al **74**.

67

Quando colpisci il Costrutto con l'ultimo colpo, uno dei suoi tubi interni si rompe e da esso fuoriesce un vapore verdastro. Vieni investito dal gas, ma sembra che abbia un effetto benefico, a dispetto dell'odore schifoso. Il tuo fisico reagisce alla sostanza (di certo un intruglio alchimistico)rafforzandosi. Guadagni 1 punto di COS (e quindi ora hai 15 P.F. massimi supplementari). Dato che potrebbero esserci dei malviventi ancora in giro, decidi di calarti lungo la canala del tetto, verso il cortile sterrato, che si estende di fronte al condominio. La discesa non sembra creare difficoltà, anche se non si sarebbe detto, e ben presto ti trovi a camminare in un grosso campo di fango, terriccio e pietrisco. Vai al **2**.

68

Gli uccelli, se così si possono chiamare, non sono un grave problema. Il difficile sarà abbattere le due gigantesse. Da questa distanza, hai una certa facilità di tiro, e puoi disporre di 8 turni per sparare (ricorda che ogni colpo ti costa 1 proiettile). Alla fine dell'ottavo turno, tutti gli uccelli saranno sterminati. Ogni gigantessa ha 50 P.F. e sarà estremamente difficile ucciderle entrambe. Se riesci, vai al **24**.

Se sopravvivono entrambe le demonesse, alla fine dell'ottavo turno, vai al **6.**

Se ne sopravvive una, vedi con sgomento che essa poggia le mani sull'altra, guarendola completamente. Vai al **6**.

69

Il tuo compagno animale scorge un punto raggiungibile con un salto, e te lo comunica telepaticamente tramite i suoi sensi. Con un balzo agilissimo, salti su di un antico confessionale, e da lì salti ancora ed atterri vicino ad una piccola porta, sul vicino lato ovest. La attraversi correndo (**128**) oppure ti ripari dietro una colonna (**103**)?

70

Ti trovi davanti ad uno degli ingressi del famoso condominio. Il portone è alto sei metri, di legno, con battenti di ferro battuto, raffiguranti esseri mostruosi. Ai lati del portone ci sono due statue enormi, raffiguranti due uomini muscolosi che sorreggono un balcone, po-

sto sopra il portone. Nel breve spazio tra la cima del portone ed il balcone, c'è una piccola finestra a forma di mezzaluna, che di certo illumina l'ingresso. In alto noti anche delle ampie vetrate, ma sono irraggiungibili. Sul legno sono stati incisi dei simboli arcani, presumibilmente a scopo decorativo. Apri la porta (**47**)usi la telecinesi per aprire senza toccare il portone, e successivamente entrare (**5**), ti arrampichi su una statua (**65**)oppure prosegui nel giardino, fino al campo di terra antistante (**2**)?

71

Anche se vinci la battaglia, molti altri morti si stanno sollevando da terra. Devi toglierti da qui, ma i mostri hanno bloccato la scala da cui sei arrivato. L'unica cosa che ti resta è arrivare fino alla basilica, che adesso sembra davvero minacciosa. Corri sotto la pioggia, mentre i fulmini illuminano a tratti il tuo percorso. Arrivi davanti all'ingresso principale, tutto decorato da antiche statue marmoree, spaccate e sporcate dal peso di oltre cento anni di abbandono. Vuoi entrare da qui (**105**) oppure fai il giro per entrare dal retro (**78**)?

72

Il soffitto delle cantine non è molto alto. La luce proviene dalle scale che hai disceso, ma in lontananza vedi alcune lampadine che emettono una flebile luce. Dal soffitto penzolano radici e rovi, e senti odore di muffa e muschio. A terra ci sono i resti di alcuni uomini, tutti armati con armi arrugginite e pistole fuori uso. Tra i

vari bossoli a terra, potrebbero esserci alcuni proiettili ancora utili. Fai una prova di INT (cercare): se riesci trovi 2 proiettili, altrimenti nessuno. Se hai un compagno animale, trovi un proiettile supplementare, anche fallendo la prova.
Se sei già stato qui, non trovi più niente di utile.
Alla fine trovi un incrocio nella penombra. Puoi andare a sinistra (**81**), destra (**62**), o tornare indietro, nel qual caso non potrai più scendere in cantina (**5**).

73

Ti accorgi che le tracce che seguivi sono false, segnate apposta per attirare le persone in trappola. Le tracce VERE conducono ad un gruppo di almeno sei malviventi appostati dietro un angolo. Alcuni sono vestiti di stracci o poco più, ma un paio hanno abiti elegantissimi, anche se sporchi e tenuti male; per il momento non ti hanno visto. Improvvisamente, uno di essi ti scorge e grida sorpreso. Gli altri corrono subito come pecoroni verso di te, e finiscono nella stessa trappola che ti avevano teso: delle catene scattano all'infuori da sotto terra, e si tendono strangolandone tre. Gli altri hanno un attimo di esitazione, ma ben presto ti assaliranno. Hai un turno per sparare, se vuoi:

Banditi di periferia:
DES: 2 (colti di sorpresa)
FOR: 6 DANNI: 5
P.F. 28

Se vinci, vai al **44**. Decidi di non scappare, dato che potrebbero esserci altre trappole attorno.

74

Noti che alcuni Unghros stanno riparando frettolosamente uno steccato che si frappone tra l'accampamento ed il muro della collina. Nel muro c'è una breccia. Li per lì non ti è chiaro il perchè di questa premura; accanto ad un grande falò, molte donne stanno comunque arrostendo carne ed alcune verdure. Può darsi che possano venderti anche del cibo. Se chiedi, vai al **52**. Altrimenti prosegui per la tua strada (**21**).

75

Entri in uno studio. Su un tavolo ci sono ampolle, storte ed oggetti da laboratorio; ovunque sono sparsi appunti, fogli, schizzi a matita e tavole di anatomia e botanica. Fai una prova di INT (cercare), e se riesci vai al **33**. Se non riesci, puoi comunque frugare nello scrittoio (**45**), oppure proseguire per la visita della casa (**59**).

76

Raccogli la moneta (anche se è fuori corso, potrai spacciarla per valida). L'acqua nella polla è benedetta, e tu l'hai toccata con le mani (segnati questo evento). Vai al **113.**

77

Effettua una prova di INT (osservare). Se riesci vai al **58**, altrimenti vai al **35.**

78

Arrivi presso il retro della chiesa, e scorgi una piccola porta. Fai per raggiungerla, ma una sinistra figura si frappone tra te ed essa. Si tratta di una specie di contadina, non molto alta ma robusta e muscolosa. Le vesti, lacere, sono quelle di una mugnaia del secolo scorso. Chiaramente è anch'essa un morto vivente, ma sembra più vigorosa e forte. La pelle è grigiastra e sembra dura come una corazza. I capelli sono sporchi ed a tratti mancanti. Il mostro impugna una mannaia molto vecchia e rugginosa. Perdi 2 P. S. per l'orrenda visione. Quando il mostro avanza, decidi cosa fare: spari (**146**), o combatti (**141**). Non hai scelta, infatti un esercito di morti ha circondato la base del colle, ed è impossibile scappare da questo inferno.

79

Il commissario ti racconta quello che sa. Circa 150 anni fa, anno più, anno meno, fu costruita una magnifica basilica sul colle Sennese. Una costruzione meravigliosa, ardita ed accogliente. La collina era adibita a cimitero, ma doveva rappresentare la serenità e la pace; era attrezzata con panchine di pietra, zone per incontrarsi e pregare, fontanelle e camminamenti, per raggiungere facilmente sia la chiesa che ciascuna tomba. Poco prima della grande guerra del secolo scorso, qualcosa di

grave accadde: numerosi bambini erano scomparsi, e le autorità sembravano convergere sul monsignore a capo della basilica. Lo scoppio della guerra interruppe le indagini: il cardinale sparì, e la collina fu allora circondata da un muro di cinta, a ricordo della terribile scomparsa e dolore. Le bellissime statue e lapidi scolpite furono devastate dall'abbandono, e per molti anni banditi ed Unghros si stabilirono sul colle. Tuttavia, di recente, pare che sia gli uni che gli altri se ne siano andati di gran carriera, e nessuno vuole parlare della cosa.
Ringrazi il commissario, e ti dirigi a casa. Vai al **30.**

80

La pioggia continua a cadere, quando alcune tombe, già incrinate, si spaccano per lasciare uscire i resti che ospitavano da oltre cento anni. Scheletri con vesti da contadini, con vesti di nobildonne, con abiti da cerimonia, con abiti da operaio: qui venivano tutti sepolti senza distinzione di rango sociale, età o sesso; ogni vestito appartiene al secolo scorso. Gli scheletri sono sporchi di terra e fragili, ma nelle loro orbite brilla una luce verde malvagia, che fa letteralmente terrore: fai una prova di SAG: se riesci, perdi 2P. S. ma se fallisci ne perdi 8.

Non morti del colle maledetto
DES: 2
FOR: 5 DANNI: 5
PF: primo: 5 secondo: 7 terzo: 5 quarto: 9 quinto: 8 sesto: 5

NB: le armi da fuoco causano solo 1D10 per colpo spa-

rato, dato che questi esseri non hanno punti vitali da colpire. Se vinci, vai al **71.**

81

Il corridoio della cantina continua parecchi metri. In fondo ad esso, si trova una stanzetta quadrata. La luce arriva da una finestrella circolare in alto, con inferriate. Dal soffitto penzolano alcune radici, mentre sul pavimento ci sono tracce di terriccio e foglie secche. Al centro della stanza c'è un tavolino ed uno sgabello, anch'essi sporchi di terra. Lungo la parete, a sinistra c'è uno scaffale con fiaschi e bottiglie vuote, pieni di polvere e ragnatele. Sul muro di fronte c'è una scritta molto sbiadita che non riesci a decifrare. A terra c'è un cavatappi di rame, molto rovinato, che puoi raccogliere. Sul muro a sinistra c'è un rubinetto, da cui gocciola acqua. Se provi ad aprirlo, esce acqua fredda. Se vuoi puoi riempire una bottiglia od un fiasco con acqua, anche se non ti fidi a berla. Ognuna conta come un oggetto. Potresti esaminare meglio l'iscrizione (**434**), tornare all'incrocio e fare l'altro passaggio (**62**), oppure tornare nell'ingresso **5** (se lo fai non puoi tornare nelle cantine).

82

Ti trovi in un grande pianerottolo di marmo bianco e grigio. Affacciandoti alla balaustra, puoi vedere tutte le scale percorse, l'ingresso, e persino il pavimento della cantina, in penombra. La luce proviene da ampie vetrate lungo le pareti delle scale. Da quassù senti dei pesanti colpi al portone, come se qualcuno stesse tentando di

abbatterlo. Purtroppo temi che non si tratti di una situazione favorevole. Dalle vetrate riesci a vedere un gruppo molto numeroso di persone vestite di stracci, più qualcuno vestito in modo molto sgargiante, che colpiscono la porta con un tronco, a mò di ariete. I colpi rimbombano molto fortemente nella tromba delle scale. Sul pianerottolo ove ti trovi tu si affacciano tre porte, ed anche un ascensore, che però è sigillato. Una delle porte è di metallo con rinforzi, e di sicuro conduce al tetto (**53**). Un'altra è una porta nera e levigata, senza maniglia o cardini visibili, con una piccola croce bianca dipinta sopra (**16**). La terza porta è normale, di legno, ma con delle scritte arcane che ti sembrano rappresentare i quattro simboli elementali (**91**). Decidi che non sia una buona idea ridiscendere le scale.

83

Ti trovi ai piedi del colle. Il cielo è plumbeo e piove leggermente; alcuni lampi illuminano la scena a tratti, rombando minacciosamente. Tutta la collina è disseminata di tombe e statue, ma allineate con ordine e criterio in file regolari. Molte di queste dovevano essere piccoli capolavori di scultura, ma adesso sono tutte rovinate e spaccate. Una lunga scala marmorea conduce alla basilica. Doveva essere molto bella, ma adesso è anch'essa in cattivo stato; inoltre un lichene nero l'ha coperta quasi del tutto, rendendola scura (**34**). Da qui puoi vedere un sentiero che serpeggia tra tombe un po' più recenti, a destra, passando inizialmente sotto alcuni cipressi secolari; esso conduce al lato est della chiesa, vicino ai contrafforti (**111**).

84

Avanzi, inizialmente senza difficoltà. Ma, quando hai quasi raggiunto la meta, ti accorgi che non puoi più muovere le gambe: alcune radici ti hanno del tutto imprigionato e si sono già inserite al loro interno, succhiandoti sangue. Provi a reciderne alcune, ma appena avvicini le mani al suolo, altre radici ti attaccano le avambraccia, aspirandoti altro sangue; per fortuna ben presto perdi conoscenza...

85

E' già tardo pomeriggio; Dinanzi a te si erge il colle Sennese, ed in cima scorgi la sagoma della basilica. Non sei sicuro, ma sembra di vedere delle luci fugaci che la illuminano;tuttavia sai che è disabitata da oltre un secolo, e neppure i malviventi la abitano, a causa di superstizioni; ti accorgi che il colle, alla sua base, è stato circondato da un muro alto un paio di metri. Non distante dal muro, in lontananza, vedi un accampamento di Unghros. Vuoi andare verso l'accampamento (**14**), vai verso il colle, ma eviti il campo nomade (**21**), oppure ti dirigi verso la città (**170**)?

86

Fai una finta e poi scappi tra le antiche panche della navata centrale. Se sei un esploratore, ed il tuo compagno animale è vivo, vai al **69** .

Altrimenti senti un sonoro ululato alle tue spalle, e ti volti. Diversi spettri emergono dal corpo del parroco; essi hanno forma di sagome umane, ma con volti di-

storti dal dolore, volano e sembrano fatti di luce opaca. Gli spettri ti raggiungono immediatamente e si fondono col tuo corpo, provocandoti un senso di paralisi, gelo e terrore. Lancia 1D10 e moltiplica il risultato per 4. Il totale viene sottratto dai tuoi punti PSI. Se non muori dal terrore, vai al **103** .

87

La trappola è letale, e muori come se fossi finito nelle sabbie mobili....

88

Ti trovi in una stanzetta arredata con un piccolo armadio e due sedie. Su di esse sono appoggiati alcuni paramenti sacrali del secolo scorso; sul tavolo ci sono alcuni arredi sacri, ma rovinati e coperti da ragnatele, ed anche un grosso libro chiuso. Dal oltre muro a sinistra senti dei deboli lamenti, che ti fanno innervosire (perdi un punto PSI). Fuori senti che sta ancora piovendo. SOLO per la prossima prova di INT (cercare) che farai, aggiungi +2 temporaneamente alla tua INT, dato che sei molto all'erta. Questo bonus è cumulativo con il bonus di un esploratore. Vai al (**148**).

89

Noti che uno dei libri è finto, difatti se lo tiri, l'intera libreria si sposta di lato, rivelando, come ti attendevi, un piccolo corridoio rettilineo. Apparentemente non vedi pericoli, ne irregolarità nel pavimento o lungo le

sue pareti. Percorri il corridoio (**115**) oppure esamini meglio la stanza ove ti trovi (**133**)? Puoi riattivare il passaggio quante volte vuoi.

90

Non un brigante, un cane randagio o un ladro: stai dinanzi ad uno spettro che ha terrorizzato questo luogo per più di un secolo. L'uomo sembra un prete non molto alto, vestito con il nero abito talare. Il volto è quello di un uomo anziano, saggio e per nulla emozionato o pensieroso, ma gli occhi sono completamente neri. Non sta in guardia, ma resta ritto in piedi, immobile, come se stesse osservandoti, ma ogni tanto si protende in avanti con fredda determinazione, e tenta di toccarti; combatte disarmato, ma il suo tocco è gelido e rende la pelle avizzita e fredda. A tratti scompare, e senti delle terribili urla nelle orecchie, come se fosse tutta un'assurda allucinazione; ma subito ti ricompare lì davanti, ovunque tu ti volga.

Diacono del colle maledetto (non morto)
DES: 3
*FOR: 6 DANNI: 8**
PF: 50

*Ogni volta che ti colpisce, ti sottrae sia 8 punti PSI, sia 8 P.F.
E' incorporeo: se provi a colpirlo con un oggetto, un'arma o un proiettile, questo gli passa attraverso senza fargli nulla. Puoi colpirlo solo con armi d'argento o consacrate, facendo danni normali; se hai toccato

dell'acqua santa, puoi colpirlo a mani nude facendogli danni normali. Il potere poltergeist non gli fa nulla. Se scappi, vai all'**86**. Se invece vinci, vai al **102**.

91

La porta è aperta. Ti trovi in una grande ingresso, ingombro di gabbie di varie forme e misure. Alcune sono vuote, ma altre sono occupate da animali mostruosi: quasi tutti sono pezzi di animali differenti, ma cuciti assieme. La cosa inquietante è che sono tutti vivi, anche se danno l'idea di soffrire moltissimo, e di essere estremamente aggressivi: vedi una enorme tartaruga con due teste di cobra che ti soffiano contro, ed una scimmia senza testa, con numerose chele che si dipartono dal corpo, e che si sporge per colpirti, e molto altro. FAi una prova di SAG: se riesci perdi 1 punto PSI, altrimenti ne perdi 3. Il pavimento è coperto da numerosi tappeti, piuttosto lisi e consumati, in parte coperti da paglia. Vedi di fronte una piccola porta socchiusa, da cui filtra luce (**133**), ed un breve corridoio, decorato con arabeschi, che svolta a sinistra (**108**).

92

Esamini l'organo. Per errore tocchi un tasto, ed esce un suono nitidissimo: lo strumento è in perfetto stato. Trovi anche un fascio di antichi spartiti musicali (il valore dovrebbe essere circa di 20 Denari). Inoltre trovi un manoscritto appoggiato sui tasti, forse del fu sagrestano, ma è scritto in latino. Fai una prova di INT (tradurre). Se riesci vai al **120**. Altrimenti vai al **113**.

93

Maledicendo la pioggia ed il pantano che si è formato, che ti impacciano i movimenti, oltrepassi il povero malcapitato, ma ti senti afferrare la caviglia; ti blocchi dalla paura: perdi 3 punti PSI. Il non morto si alza subito. Per poco non cadi, a causa del fango e dello spavento, ma in fondo quasi te lo aspettavi:

Unghro risorto (non morto)
DES: 2
FOR: 3 DANNI: 8
PF: 31

Puoi tentare la fuga (**78**). Le pallottole gli infliggono solo 1D10 danni, dato che esso non ha punti vitali a cui mirare. Se vinci, vai lo stesso al **78.**

94

Ti trovi in un ampio viale, delimitato da robusti alberi su entrambi i lati. I palazzi sono decorati con stucchi e mosaici in stile liberty, ed i lampioni sono in ferro battuto, molto elaborati. Ogni tanto passa un'automobile, ma più spesso carrozze o calesse trainati da cavalli. Sul marciapiede passano molti uomini d'affari: eleganti, con completo nero e cilindro, camicia bianca e cravatta immacolata, oppure con lunghi cappotti blu scuro, soprascarpe e bastone da passeggio. Le signore portano piccoli ombrellini parasole ed ampi cappelli. Puoi percorrere la strada a sinistra, che conduce ad una piccola stazione del treno (**135**). Esso si dirigerà a nord-est verso la zona industriale. Altrimenti prosegui per il viale, a

piedi (**107**).

95

Trovi alcune coordinate per il colle Tasska. Inoltre trovi un breve manoscritto, in latino. Per tradurlo, fai una prova di INT (tradurre). Se riesci vai al **26**, altrimenti vai al **133** (non puoi più tornare a questo paragrafo).

96

Lungo il viale che percorri incroci alcune bancarelle; alcune vendono vestiti di pizzo, sete ed altre cose di poco interesse. Tuttavia alcuni mercanti trattano oggetti per cacciatori, contadini e boscaioli, che potrebbero rivelarsi utili. I prezzi tra virgolette sono i prezzi scontati; potrai ottenere tali sconti solo contrattando (vedi sotto). Puoi anche vendere i tuoi oggetti a metà del prezzo che li hai pagati tu, oppure puoi vendere oggetti che hai trovato in giro, a patto che tu ne sappia il valore.

Cibo: 15 Denari --10 Denari--
Lima d'acciaio (piccola): 6 Denari -- 3 Denari --
Specchio: un piccolo specchio quadrato, utile per messaggi con la luce, detto eliografo. Costo: 15 Denari --10 Denari--
Corda da 10 m: 10 Denari --8 Denari --
Corda da 25 m: 30 Denari --15 Denari --
Antico Rosario di oro brunito: se indossato, permette di aumentare di la SAG (e di 15 i punti PSI massimi). Costo: 100 Denari --75 Denari --

Roncola per vendemmia: (arma media, danni: 7). Costo: 35 Denari -- 28 Denari --
Tagliola: 25 Denari -- 19 Denari --
Lucchetto (con chiave): 20 Denari -- 14 Denari --
Sacco di iuta: 10 Denari --Ti viene regalato, ma solo uno --
Proiettili (cad.): verranno venduti solo ad ufficiali ed esploratori. Costo: 5 denari l'uno --Non contrattabili --
Grimaldello: 6 Denari -- 3 Denari --

Puoi provare a contrattare: fai una prova di CAR per ogni oggetto che ti interessa farti scontare. Se riesci, puoi pagare il prezzo scontato. Se fallisci, non ti viene più venduto l'oggetto. Quando te ne vai, vai al **154**

97

Trovi solo dei vestiti malconci, vecchie giacche ed alcuni camici da laboratorio. Trovi tuttavia 11 Denari ed una chiave nuovissima. Una targhetta, ad essa attaccata, identifica l'oggetto come chiave del tetto. Vai al **60**. Non puoi più controllare l'appendiabiti.

98

La sarta ti accoglie allegramente. Essa è una donna anziana, quieta, vestita con un lungo abito rosso bordeaux; il negozio è una stanza quadrata, dal soffitto basso, ma molto ampio; esso è ingombro di rotoli di stoffe, scampoli e ritagli di vestiti. In un secchio di legno sono raccolti diversi metri di legno, mentre un cesta accoglie un cumulo di gomitoli di lana. Un gatto sonnecchia su

di una poltroncina. Dai un'occhiata ai modelli appesi alle grucce, oppure infilati sopra ai due manichini. Puoi comprare un qualsiasi abito, la cui foggia sarà adatta al tipo di mestiere che fai. Il vestito nuovo è elegante e di qualità, e ti permetterà di aumentare il CAR di 1 punto finchè lo indossi. Il costo è di 100 Denari, e non è trattabile. Se lo compri, la sarta fa delle piccole modifiche all'abito, affinchè sia della tua misura in modo perfetto. In seguito, ti dirigi a casa (**186**).

99

Entri in un grande capannone tessile. Ci sono quattro file di macchinari, ad ognuna delle quali c'è una signora che fila. Accanto ad alcune donne ci sono dei bambini che le passano del cotone grezzo da immettere nella macchina, al termine di ogni filatura. Un meccanico, con una oliera da ingranaggi passeggia tra le file, facendo saltuarie riparazioni. Dal soffitto si penzolano cavi d'acciaio e catene; il pavimento è di mattonelle grigie, cosparso di cotone e macchie d'olio. Le pareti sono invece di mattoni scuri a vista. In fondo c'è una grande doppia porta (**106**), mentre lungo il muro una piccola porta immette nella stanza degli archivi (**122**), a giudicare dall'insegna sopra di essa. Ti accorgi che ci sono alcuni guardiani, ma se ti muovi lungo il muro non fanno caso a te.

100

La testa della statua scoppia, ed i frammenti schizzano ovunque; ti ritrovi sdraiato sul pavimento del corridoio, come se fossi caduto semplicemente a terra, e non come se stessi affondando. Ti rialzi e prosegui, oltrepassando un arco. Ti ritrovi in una sala rotonda, dal soffitto molto alto, ma di diametro non superiore a 5 metri. Ci sono due finestre, una con un telescopio puntato verso il cielo, l'altra coperta da una pesante tenda bluastra. A terra ci sono molti tappeti, come nell'ingresso. Su un piedistallo di legno, al centro, campeggia una sferetta di vetro luminosa, che brilla di una intensa luce azzurra. Alcuni strumenti ottici, come binocoli, un teodolite e piccoli telescopi, sono puntati verso la sfera (per istinto capisci che è una monade), da angolazioni diverse. Nonostante non ci sia nessuno, una delle pareti è occupata da un grosso ritratto, che rappresenta un distinto signore. Il quadro ti fissa severo, e gli occhi scuri ad un tratto si illuminano di una luce rossa e maligna. Vai al **118.**

101

Recuperi un portafogli nero, ed un taccuino rilegato in pelle. Il pazzoide aveva, infilato nella giacca, un piccolo acciarino di metallo (quasi scarico, puoi usarlo solo una volta). Riporti gli oggetti al signore che era stato ferito; egli, riconoscente, ti fa dono di una ricompensa di 50 Denari. Inoltre, ti dice che il taccuino non è suo. Il taccuino apparteneva al giovane borseggiatore. Le scritte sono ordinate per data, ed all'inizio sono riunioni ed appuntamenti; il ragazzo doveva essere un giovane avvocato; egli si occupava di una causa tra i contadini del comune di Asandra e un industriale della città; in segui-

to le scritte si fanno più confuse e sconclusionate, capisci che il giovane era impazzito, ma le cause non sono comprensibili; ci sono alcuni accenni al fatto che le acque di Asandra sono state avvelenate. Puoi tenere questo taccuino, oppure disfartene. Saluti le persone che hai conosciuto a bordo e scendi nel quartiere operaio, dove l'atmosfera si fa ben presto opprimente (**180**).

102

Lo spettro si smaterializza in un lampo di luce. Al suo posto restano delle vecchie ossa, un abito talare antico e rovinato, un libriccino scarlatto ed una piccola scatoletta di legno. La scatolina è in realtà un antico carillon, e suona una melodia per bambini. Il libro rosso è scritto in parte in latino, in parte in arabo, ed in parte in una antichissima lingua cuneiforme, che non conosci. Puoi tradurre la parte in latino con una prova di INT (tradurre), avendo successo automatico se sei un prete. Il brano è una preghiera contro i venti. Se riesci a leggerlo, attivo il glifo perennemente e da adesso subisci solo metà danni basati sull'elemento vento/aria.
Alcuni colpi al portone ti fanno capire che i guai non sono terminati. Vai al **128**.

103

Ti nascondi dietro ad una colonna. Dietro di te vedi un enorme dipinto appeso al muro, del famoso maestro Sartesiano, vissuto quattro secoli or sono. L'immagine raffigura una scena del limbo, dove le anime, anche se virtuose, non possono raggiungere ne la pace, ne il pa-

radiso, e languiscono in una fredda luce, meravigliosamente rappresentata. Ti riprendi subito dalla distrazione, e noti una porta a destra del dipinto, a circa una ventina di metri da te. Vai al **127**.

104

Ti fai strada spingendo e svicolando tra la folla, proseguendo per un paio di vagoni. Alla terza carrozza, vedi un signore seduto a terra, sanguinante, ma elegantemente vestito, con un abito verde scuro. Alcuni signori, anch'essi certamente abbienti, tentano di soccorrerlo; vedi inoltre, di sfuggita, un giovane in fuga. Prosegui inseguendo il fuggitivo (**114**), torni alla tua carrozza (**116**), oppure provi ad aiutare il signore a terra (**164**)?

105

Superi il pesante portone, e ti ritrovi all'inizio di una grande navata. La pianta della basilica è a tre navate, di cui la più grande è quella centrale. LA navata centrale è occupata da grosse cassapanche di legno, allineate; esse sono scolpite finemente, ma rovinate e coperte dall'incuria della polvere e delle ragnatele. La zona è illuminata dalla luce che filtra dal rosone sopra l'entrata, e, a tratti, dai fulmini che scoppiano di tanto in tanto; in fondo alla navata c'è un altare di marmo, di forma cubica e piuttosto semplice in verità, e dietro di esso, un'abside. L'abside è riccamente affrescata, con scene dell'apocalisse. Il pavimento è di marmo bianco, rossiccio e nero, ed il soffitto è a cassettoni. Non noti nessun crocifisso, da nessuna parte. Puoi percorrere la navata prin-

cipale, al **113**.
Le navate laterali sono più strette, e restano in penombra. Alle pareti ci sono molte nicchie con statue di santi, ma quasi tutte sono state deturpate o rese acefale (senza testa). Ci sono anche due confessionali con tendine purpuree, di legno nero. Sul lato est, non lontano dall'altare, vedi un'enorme organo perfettamente conservato (**92**). Presso l'ingresso, vedi una bellissima acquasantiera in ferro battuto, alta quasi quanto te (**38**).

106

Passi lungo le file di filatoi, e le lavoratrici non sembrano neppure notarti. Una delle donne si sente male, e subito due energumeni si fanno avanti per tirarla su; la trascinano verso una stanza lontana, non in infermeria. La scena ti mette a disagio: perdi un punto PSI, tuttavia non si crea trambusto ne pensi di venire scoperto, per adesso. Arrivi ad un portellone chiodato in fondo al capannone, nella parete sud, e lo spingi per attraversarlo. Vai al **244**.

107

Percorri il quartiere borghese con un certo piacere: le strade sono pulite e sorvegliate dai poliziotti, peraltro molto cortesi; le signore sono tutte ben vestite, con abiti lunghi e stretti, e vistosi ventagli. Uomini d'affari, con il bastone da passeggio, il cilindro in testa e la valigetta in mano si affrettano verso gli uffici. I palazzi sono tutti graziosamente decorati con stucchi e decori liberty, e nessuno supera i tre piani. Ci sono anche vialetti ed

aiuole ben curati; alcuni negozi possono interessarti: l'armeria (**174**) ed il banco dei pegni (**145**), oppure prosegui lungo il vialetto direttamente (**154**).

108

Percorri il corridoio, tutto fittamente decorato con scritte arabeggianti. In fondo al corridoio, prima della curvatura, noti una piccola statua demoniaca, alta un metro. La testa cornuta sembra fissarti. Noti che, a poco a poco, gli occhi della statua si illuminano; quando sei sicuro che lo sguardo della statua sia luminoso, ti accorgi che stai affondando nel pavimento, come se ti trovassi in mezzo alle sabbie mobili; sei in trappola, ma forse potresti scamparla tentando di distruggere la testa della statua, che dista una decina di metri da te (forse meno). Puoi sparare, ma hai un solo tentativo: se riesci vai al **100**, altrimenti all'**87**. Se usi telecinesi, potresti invece sacrificare 8 punti PSI per lo sforzo, e andare al **100**, dopo esserti intensamente concentrato sulla testa della statua; se non disponi di queste possibilità, vai all'**87.**

109

La contrattazione con questo tizio barbuto non è semplice: egli accaparra molte scuse sulla normativa delle armi, ed elogia le sue pistole di ultima generazione. Per ogni articolo che vuoi comprare, fai una prova di CAR: se riesci, ricevi uno sconto di 1D10 +5 Denari. Se fallisci, il prezzo viene maggiorato di 5 Denari. Non puoi contrattare sul costo dei proiettili.

Per ogni arma che vuoi vendere: Ricevi la metà del prezzo che hai pagato per l'arma (arrotonda all'unità inferiore). Vai al **174**.

110

L'energia che scateni fa sollevare di tutto: forbici, cesoie, bisturi, vasi e vetri scheggiati: tutti gli oggetti rimbalzano nelle pareti e nello spazio ristretto del corridoio; gli effetti sono terribili, ma vieni colpito alla testa da una cesoia e muori sul colpo...

111

Attraversi un viale costeggiato da cipressi secolari, che ondeggiano al vento, scricchiolando pericolosamente, quasi fossero marci al loro interno. La pioggia, da leggera che fosse, riprende a battere con intensità, accompagnata da lampi, e ben presto fai fatica a camminare nel fango. Il tuo sentiero è in parte lastricato. Superati i cipressi, passi in mezzo a piccole lapidi abbandonate, con il sentiero che vi serpeggia in mezzo. A lato del sentiero, vedi il corpo di una persona a terra; sembrerebbe un Unghro, ma è a faccia in giù. Noti anche delle tracce nel fango. Fai una prova di INT (seguire tracce): se riesci vai al **126** altrimenti al **93**.

112

Due lavoratori si sono sentiti male. Ognuno necessita di una cura pari ad almeno 3 P.F. Se sei in grado di curare ENTRAMBI (puoi usare solo poteri da frate oppure

medicinali), vai al **177** . Altrimenti puoi solo proseguire in cerca del direttore (**151**), oppure tornare alla scala (**212**).

113

L'altare è cubico, di circa un metro e mezzo per lato, di marmo bianco screziato di rosso. Dietro di esso c'è l'abside, i cui ricchi affreschi sono molto sbiaditi. A terra, dietro l'altare, c'è una enorme croce di legno, spezzata. Le vetrate in alto sono meravigliose, ed in perfetto stato, tuttavia lasciano entrare una fredda luce spenta, a causa del temporale. Ad un tratto, come ti attendevi, ti è chiaro che non sei solo: un uomo non molto alto, vestito con un abito talare, cammina lentamente sbucando dal confessorio della navata sinistra, a venti metri da te. Le vetrate sono percorse da un lieve tremore, e temi quasi possano crollare. Decidi di avvicinati a lui (**152**), oppure corri in direzione del portone, la cui strada è libera (**86**)?

114

Sul treno c'è un grande assembramento di gente dei più disparati ceti sociali. Non riesci a capire dove sia finito l'aggressore, forse sta cercando di mescolarsi tra la folla!Meglio fare attenzione al portafogli; noti improvvisamente qualcosa di strano: fai una prova di INT (osservare): se riesci vai al **200**, altrimenti al **116**.

115

Ti trovi in un corridoio che sovrasta un cortile, sospeso, e che collega due palazzi differenti. Il pavimento ed il soffitto del corridoio sono di acciaio nero, mentre le pareti sono di vetro, con inferriate. Sotto di te, nel cortile, sono rinchiusi animali mostruosi, che si azzannano e guardano spesso verso di te, come se fiutassero una preda; temi che queste belve siano il frutto di qualche allucinante esperimento. In fondo al corridoio c'è una piccola porta blindata, ma non chiusa: la apri, e ti ritrovi in un salone dal soffitto molto alto (**124**).

116

Mentre percorri la carrozza del treno, passa accanto a te un inserviente in livrea verde, con il carrello dei rinfreschi: vende pasticcini, biscotti, caffè, pane imburrato e tè caldo. Puoi comprare quello che vuoi, ma non scorte di cibo per il futuro. Ogni oggetto costa 5 Denari, devi mangiarlo subito, e ti permette di recuperare 4 P.F. (se hai un compagno animale, per ogni razione che compri per te, devi comprarne una anche per lui). Alla fine il treno raggiunge la tua fermata (**153**).

117

La risposta del direttore è cinica e disinteressata: per accelerare alla produzione, egli ritene che ci vogliano ancor più operai, e non importa in che condizioni. Dato che l'impianto è molto vecchio, ti domandi se la fabbraca non funzioni grazie anche a qualche intervento inusuale, ad esempio una monade; ben presto ti accorgi di

aver fatto un errore a farti scappare questo argomento (**184**).

118

Mentre fissi ancora spaventato il quadro, un pugnale si alza da solo da uno scaffale, volteggia a mezz'aria e tenta di colpirti. Rispondi all'attacco tentando di colpire il ritratto, che di certo è la fonte di questo potere. Ogni tanto, dagli occhi del ritratto si diparte un raggio rosso scarlatto, che se ti colpisce ti causa un tremendo malessere alla testa:

Dipinto (Custode incantato)
DES 4
FOR 4 DANNI 6
P.F. 48

A tempi alterni, invece che attaccare col pugnale, esso effettua un attacco mentale con il raggio, imponendoti di fare una prova di SAG. Se riesci a resistere non subisci danni, ma se fallisci devi dimezzare i tuoi P.F.
Se lo batti recuperi la bellissima monade azzurra; una ispezione sommaria ti permette di trovare un calice d'oro (valore 56 Denari), una lente d'ingrandimento (valore 12 Denari)e l'arma a terra, un coltellaccio d'acciaio molto affilato (piccola; DANNI: 6). Senti del trambusto, prima all'esterno dell'appartamento, poi senti sbattere alla porta ed infine senti che questa viene abbattuta. Può darsi che ci siano in giro i pazzi che volevano assaltare il condominio. Meglio cercare una via d'uscita dunque: spostando una tenda, scopri subito una scala di ghisa sale che verso l'alto, proseguendo in una apertura

oltre il soffitto. Superata questa, ti trovi in una stanzetta con una porta piena di spifferi (**8**).

119

Raggiungi il tetto del treno e combatti il giovane. Noti che, orribilmente, esso presenta delle piaghe in faccia e sulle mani, come se fosse malato di chissà quale male alieno. Si muove a scatti ed è poco coordinato (non è un non morto comunque).

Uomo Martoriato
DES 5
FOR 5 DANNI 6
P.F. 38

Devi ridurre temporaneamente la tua FOR di 2 a causa della velocità del treno. Se invece spari a bruciapelo (solo cacciatori di taglie), non hai questa penalità. Se vinci vai al **101**.

120

Stai leggendo un glifo di protezione dai venti, una antica magia pagana. La corretta lettura ti rende parzialmente immune da tutti i danni elementali di questo genere. Ogni danno che subirai, basato sull'elemento ARIA, verra' d'ora innanzi dimezzato. Recuperi anche 15 punti PSI; quanto agli spartiti dovrebbero valere almeno 20 Denari, meglio prenderli. Vai al **113.**

121

Il treno viaggia senza problemi ed è veloce. Accanto a te c'è una vecchia signora vestita molto riccamente, con in braccio un minuscolo cagnolino. In fondo alla carrozza ti sembra che invece ci sia una specie di concitazione, come se stessero tutti discutendo con veemenza. Vai a vedere (**104**), oppure rimani qui ed attendi la fine della corsa (**153**)?

122

La porta dell'archivio è chiusa, ma il lucchetto è tutt'altro che robusto. Se possiedi un grimaldello o una lima, vai al (**208**). In caso contrario tenti di aprirla per sicurezza, ma evidentemente era la cosa sbagliata da farsi: due guardiani si accorgono di te e vengono a vedere. Uno dei due è alto e robusto, mentre l'altro è basso ma molto muscoloso, con due mani in apparenza forti come tenaglie. Entrambi sono vestiti con pantaloni grigi e camicia bianca, sulla quale spicca lo stemma dell'azienda. Se sei un ufficiale, ti basta mostrare il distintivo ed affermare che stai facendo delle indagini (vai al **139**); altrimenti dovrai inventare una bella scusa: fai una prova di CAR: se riesci vai al **139**; altrimenti vai al **136**.

123

Uno dei ragazzini ti ha messo mano al portafoglio. Perdi 1D10+5 Denari. Il ragazzino scappa con i compagni, scomparendo in un dedalo di vicoletti anonimi. Se il tuo portafogli era vuoto, non ti è riuscito a sottrarre

niente. Furioso e indispettito, cerchi di capire dove si siano cacciati, ma è impossibile capire. Prosegui il tuo viaggio all'ombra delle alte ciminiere. Vai al **180**.

124

La porta si apre e vedi che era celata dietro uno specchio. La stanza è di forma circolare, alta almeno dieci metri. Al centro della stanza c'è un piedistallo con una bellissima sfera azzurra poggiata sopra: una monade senza dubbio!Vedi anche molti apparecchi, telescopi e strumenti ottici puntati verso di essa da ogni lato della stanza. La cosa che ti rende sgomento però, è la presenza di un grande ritratto che occupa quasi un'intera parete. Esso raffigura un signore anziano, distinto, con grandi baffi ed occhi grandi ed espressivi; troppo espressivi: essi ruotano verso di te ed iniziano a diventare rossi iridescenti...Vai al **118**.

125

Esplori il giardino con cautela, temendo di svegliare le persone qui attorno. La porta di casa dei vicini che dà sul giardino resta comunque chiusa. Vicino a te vedi una piccola vasca per uccelli, di pietra scolpita, piena d'acqua. In uno spiazzo libero davanti alla porta del palazzo ci sono alcuni vasi pieni di piante grasse, ed accanto la cuccia di un cane da guardia, da cui si diparte stranamente una luce rosata-arancio. Vai a controllare e ti accorgi che dentro alla cuccia c'è un oggetto sferico inconfondibile...ti avvicini alla monade, che emette una luce soffusa, a tratti rosata, a tratti arancio fosfore-

scente. Sembra un oggetto non di questo mondo, come una sfera fatata delle favole per ragazzi. I vicini, che tra l'altro non hai mai visto, sembrano non accorgersi del trambusto nel loro giardino, ne di cosa sia successo con il cane. Sperando di non dover dare spiegazioni, prendi la monade e vai al **210**.

126

I segni a terra, in parte cancellati dalla pioggia, indicano che il corpo si è mosso da poco, e non vedi tracce di chi possa averlo trascinato, come se si fosse mosso da solo. Tuttavia lo stato della pelle e dei vestiti lasciano pensare che l'Unghro sia morto da almeno qualche giorno. Decidi di evitare di passargli vicino a tutti i costi, facendo un largo giro tra le tombe, in mezzo al pantano e sotto la pioggia scrosciante. Il freddo e la fatica sono assoluti, e perdi 2 P.F. Alla fine raggiungi la cima della collina (**78**).

127

Lo spettro si materializza davanti a te (perdi 1 punto PSI). Non è imponente, ma austero: un uomo d'altri tempi, con un abito talare non più in uso da moltissimi anni; il volto scarno e anziano, gli occhi neri, privi di iride e pupille, la pelle bianca. Non respira, non parla: a tratti si protende cercando di toccarti, causandoti un senso di paralisi e di gelo.

Diacono del colle Maledetto (non morto)
DES 3
*FOR 6 DANNI 8 * (vedi sotto)*
P.F. 50

Nb: è immune a tutte le armi, ad eccezione della armi d'argento e di armi consacrate. Le altre armi gli passano semplicemente attraverso, senza affatto disturbarlo, quindi neppure la scherma atlantica avrà alcun effetto. Se hai toccato dell'acqua benedetta, puoi tuttavia colpirlo a mani nude. Non subisce danni da Poltergeist.
*Il tocco del parroco è tremendo: causa freddo, paralisi e paura. Ogni suo colpo ti sottrae 8 punti PSI e 8 PF. Se vinci, vai al **102**.

128

Ti trovi in una piccola stanza buia, la cui unica uscita è una porta con assi di legno inchiodate. Tuttavia c'è una scaletta di legno che conduce verso l'alto. Non ci sono arredi, a parte un candeliere spento. A terra ci sono due croci di legno, ma sono state spezzate; in alto c'è una finestrella con i vetri rotti, da cui entra un po' di pioggia. Sali la scala, illuminata fugacemente da qualche fulmine, ed in cima trovi due porte: una a sinistra (**88**) ed una diritta davanti a te (**148**); nessuna delle due ha alcuna particolarità.
Se possiedi un piccolo carillon, vai immediatamente al **445**.

129

I fantasmi si ribellano, ed attaccano il parroco; senti ovunque grida di bambini, pianti e urla. Fai una prova di SAG o perdi 10 punti PSI. Lo spettro del parroco viene fatto a pezzi, strappato letteralmente da numerosi spettri più piccoli, che tu ritieni essere le anime dei bambini. Le urla sono incredibili, e per poco non perdi conoscenza. Tutto finisce all'improvviso; d'un tratto senti uno scatto in fondo al corridoio. Vai a vedere e trovi una piccola porta segreta, ora aperta, che dà su una stanzetta disadorna e priva di finestre. Dentro c'è una statua di donna che regge un bambino in braccio. A terra, davanti ad essa, c'è una sferetta luminosa, che brilla di una intensa luce verde-acqua. La raccogli e ridiscendi la scala di legno, notando che la pioggia ha smesso, e dalla finestrella entra una timida luce di sole.
Attraversi la navata della basilica, in effetti ora più illuminata, ma quando apri la porta trovi uno scenario incredibile: il sole risplende intensamente, e tutta la collina è completamente coperta di fiori. Le statue, le lapidi e la gradinata sono diventate bianchissime, anche se coperte da muschio verdeggiante e rampicanti. Recuperi tutti i punti PSI.
Vai al **169**.

130

Non fai in tempo a fare nulla, che una serie di figure luminescenti appaiono e scompaiono tutt'intorno a te: i fantasmi si materializzano in ogni meandro, ognuno si fa avanti velocemente e ti tocca, poi scompare per ritornare visibile poco dopo. Il loro tocco ti congela in parte, oltre a paralizzarti per un breve attimo. Ben pre-

sto muori assiderato. Risorgerai come fantasma dopo tre giorni, relegato per sempre a questo luogo...

131

Sconfiggi il corpulento dirigente, mentre gli operai hanno la meglio sui guardiani vestiti con camicie bianche. Recuperi la chiave # 99, ed una penna d'oro del valore di circa 40 Denari. Puoi prenderti il brandy dell'Unghro: una sciccheria che funziona come una vera medicina: SE la bevi ti fa recuperare 6PF e 6 punti PSI (per un frate entrambi gli effetti si raddoppiano). Il calore della fornace si è fatto insopportabile. Gli operai abbandonano lo stabile da una portellone che non avevi notato; la fornace, abbandonata a sè stessa, si spegnerà molto presto. Segna che la produzione si è ora bloccata. Vai al **212**.

132

Corri in mezzo ad innumerevoli vie sconosciute, tanto basta per vedere la miseria più nera: le famiglie stanno sulle soglie di casa, sperando di ricevere un po' di aiuto, o cibo, e molte persone sono malate o inferme. Il tutto all'ombra di due colossali ciminiere, da cui si diparte una nube di cenere che si deposita dappertutto, rendendo le case grigie e appestate. Fai una prova di COS per vedere se puoi seminare gli inseguitori: se riesci vai al **180**, altrimenti al **157**.

133

Ti trovi in una stanza che dovrebbe essere uno studio. Essa è ingombra di gabbie e gabbiette, tutte vuote. La zona meno ingombra è occupata da uno scrittoio disordinato, coperto da appunti manoscritti (**95**); una parete è occupata da una libreria piena di libri; alcuni di essi sono scritti in una lingua sconosciuta (**89**); ci sono altre cose di poco interesse, come alcune casse spaccate e accatastate in un angolo, un piede di porco rotto a terra, ed un martello (arma piccola, Danni 5). Se esci dallo studio, vai al **108**.

134

I bagni sono fuori uso e non puoi entrarci, ma c'è un vestibolo che puoi esaminare meglio. Esamini l'armadietto di metallo dinanzi a te: su uno scaffale vedi due fiale medicinali; ciascuna può restituire 8 P.F. Per il resto trovi un secchio, una scopa, ed alcune bottiglie di vetro, contenenti detersivi vari. Non ti resta che salire lungo la scala di metallo (**238**).

135

Ti birigi alla biglietteria, e scopri che il costo del biglietto è di 20 Denari! Paghi subito (**121**), vuoi contrattare (**144**), oppure cambi idea e vai a piedi (**107**)?

136

Ti metti a correre per non farti raggiungere dai custodi, che ormai si sono insospettiti; anche se li combattessi,

arriverebbero decine di altri custodi ed infine la polizia. L'unica soluzione è nascondersi: ti butti dietro ad alcuni sacchi di cotone, accatastati con poco criterio, e gli energumeni passano oltre. Vai al **162**.

137

Il fantasma ti tocca, ma non intende farti del male: al suo tocco alcune immagini del passato scorrono nella tua mente. Solo ora noti che i fantasmi sono tutti appartenenti a bambini, di età compresa tra i sei ed i tredici anni. Vedi immagini festose, di quando la basilica era nuova ed era stata appena inaugurata, quasi due secoli fa. Un uomo molto colto, potente e rispettato, il monsignore di Volandra, patriarca della Vittoria, ebbe l'onore di dirigerla e custodirla. Purtroppo egli aveva una fede più debole di quanto non mostrasse alla folla, ed in segreto, dopo le messe, si rintanava a studiare pratiche magiche demoniache. A poco a poco, cominciò anche ad essere attratto dai ragazzini, e ne fece sparire pochi alla volta. I bimbi venivano seviziati, ed infine incatenati in una piccola cella, per l'esattezza quella dove sei adesso. La storia andò avanti per alcuni anni, finchè alcune persone del posto si insospettirono. Un giorno, uno dei sortilegi del parroco andò storto, ed egli scomparve; il suo corpo non fu ritrovato, dato che era stato ridotto in cenere. Il sagrestano, i frati del posto e la buona matriarca di Sirgea compresero che qualcosa di terribile era accaduto, e la chiesa fu dichiarata clamorosamente sconsacrata. Il colle fu recintato e nessuno vi potè mai più accedere. Per cinque anni successivi, poi, la guerra coinvolse Volandra, e la storia del colle fu dimenticata; il colle divenne rifugio di malviventi. Un

giorno, la caduta di due monadi risvegliò lo spirito corrotto del parroco, dandogli la forma di un potente spettro.
I tuoi pensieri sono interrotti da un fremito di gelo; ti volti e vedi che, dal corridoio, sta giungendo una figura biancastra e luminosa. Quando raggiunge l'ingresso, vedi che si tratta del parroco in questione. Indossa un abito talare di foggia antiquata, e non è molto alto, ma lo sguardo è malvagio e impressionante (anche se lo avevi sconfitto, si è rigenerato). I fantasmi sembrano agitarsi e turbinare. Rimani ad affrontarlo (**129**), o provi a scappare (**155**)?

138

Le sbarre sembrano corrose dal tempo, ma se le tocchi non danno segni di cedimento. Attorno a te, purtroppo, senti a poco a poco una cacofonia di urla e gemiti che cresce di intensità. Non pensi sia molto sicuro restare quaggiù più del dovuto. Se desideri usare la telecinesi, oppure la forza bruta per abbattere le sbarre, vai al **130**. Se decidi di scappare d'istinto, vai al **166**.

139

Ti trovi in un lungo corridoio di metallo. A lato c'è una catasta di casse. Sopra una cassa ci sono due bottiglie di bourbon (alcolici)che puoi prendere. Sotto di te, oltre il pavimento in lastre di metallo, senti uno stridìo di macchinari, ed il rumore di una grossa ventola. Prosegui al **187**.

140

Entri in un caffè. Ci sono tavolini bianchi, con seggiole decorate, anch'esse candide. Il pavimento è di legno levigato, e le vetrate lasciano entrare molta luce. I lampadari sono di cristallo e legno tinto di bianco, e rifrangono elegantemente la luce. Le persone sono tutte distinte ed eleganti. Puoi prendere una o due consumazioni: l'offerta è di 10 Denari per ogni consumazione a scelta tra: sorbetto, caffè, cioccolata calda, tè con biscotti, Whisky, succo d'arancia. Ogni oggetto fa recuperare 4 P.F. Se hai un compagno animale, devi spendere 10 Denari anche per nutrire lui. Se non vuoi nulla, devi uscire subito, al **154**.

Se prendi qualcosa puoi sederti, e leggerti il giornale che trovi lì. Trovi anche la notizia relativa alla distruzione di casa tua!Inoltre c'è una sezione relativa all'economia che ti interessa, ma è difficile da capire. Fai una prova di INT (leggere), se riesci vai al **178** altrimenti vai al **154**, uscendo dal bar dopo aver pagato.

141

Il mostro sembra più vigoroso degli scheletri barcollanti che vedi in lontananza, ma non hai molta scelta. La non-morta in vita era sicuramente una mugnaia, vestita con un grembiule stracciato. La pelle è nerastra, ma sembrerebbe dura come una piastra di ferro. I capelli e la pelle sono in parte assenti, rendendo il volto orribile e vedersi. Impugna una mannaia antica e rugginosa, ma grossa e pesante, e la muove con una certa precisione…

Hanzala (non morto)
DES 2
FOR 4 DANNI 8
PF 36 Armatura 2*

*Sottrai 2 punti da qualsiasi danno fisico che le fai; le sole armi che ignorano l'armatura sono armi d'argento e le armi consacrate. Altro problema: le armi da fuoco le infliggono solo 1D10 danni, a causa della mancanza di punti vitali a cui mirare,ma ignorano l'armatura. Se vinci, corri verso la piccola porta laterale della chiesa (vai al **128**).

142

Entri nel giardino. E' poco curato, folto e invaso da erbacce alte. Passi in mezzo ad una piccola selva di pini marittimi, alti e secchi, e qualche palma. Mentre ti fai strada, un grosso mastino di colore chiaro sbuca da dietro un arbusto e ti azzanna, ma lo eviti per un soffio. Ha una mascella molto forte, e temi che possa davvero ucciderti. Ricorda che non disponi di nessuna arma.

Mastino
DES 6
FOR 5 DANNI 10
P.F. 19

A causa del buio, non trovi la strada di ritorno e non puoi fuggire. Se usi il Canticum Creaturae, il cane si calma e si rifiuta di attaccarti, e tu potrai esplorare il giardino. Se vinci, vai al **125**, dopo aver tramortito il

cane.

143

Apri la porta, e ti trovi in un ufficio le cui pareti ed il soffitto sono tinte di rosso scarlatto, con fregi dorati. Il pavimento è di legno scuro, e dinanzi a te c'è una grossa scrivania d'ebano. Sulla parete dinanzi a te c'è un grosso scudo appeso, con dipinto il simbolo dell'azienda in cui ti trovi. Sul lato a sinistra della stanza, c'è una statua che raffigura una donna bendata, vestita con un peplo (vestito della Grecia antica). La statua regge una bilancia a piatti, e sopra ogni piatto è stata poggiata una monade. Entrambe emettono una luce scarlatta. Dietro alla scrivania sta seduto un uomo, ma il suo volto è coperto da una maschera d'acciaio nero. La sua voce è metallica e schietta:

-"bellissime, vero?Le monadi forniscono energia ai miei impianti industriali, e presto non mi serviranno nemmeno più le fornaci a vapore, ha ha ha!"

Detto questo, il tizio si alza e comincia a sollevarsi dal suolo, volando a pochi metri dal pavimento. Vai al **167**.

144

Fai una prova di CAR: se riesci, il bigliettaio, seccato, ti vende il ticket a 10 Denari, sbuffando (**121**).

Se fallisci, il biglietto viene comprato da una elegante vecchina che stava dietro di te. Era l'ultimo. Vai al **107**.

145

Il banco dei pegni è un ufficio suddiviso in quattro sportelli, tutti aperti. Molte persone, ricche e povere, si accalcano urlando, contrattando, minacciando e supplicando. Ci sono due poliziotti ed alcuni guardiani privati, in livrea blu chiara. Qui puoi vendere qualsiasi oggetto di cui conosci il valore, ma a prezzo dimezzato (arrotonda all'unità inferiore i dispari). Per ogni oggetto puoi strappare un prezzo diverso contrattando: fai una prova di CAR per ogni oggetto che vuoi contrattare: la riuscita implica che te lo comprano a metà prezzo più 1D10 Denari. SE fallisci la contrattazione, l'oggetto non ti viene più comprato, a nessun prezzo. Quando finisci, vai al **107**.

146

Il mostro barcolla, ma non si ferma. Hai due turni di tempo per sparare (in pratica solo un esploratore può aprire il fuoco due volte in questo lasso di tempo). La creatura non ha punti vitali, e per questo ogni proiettile infliggerà "solo" 1D10 Danni a colpo. Inoltre la sua pelle è durissima, ma a questa distanza puoi mirare alla testa, evitando di colpire la pelle coriacea come legno; se mirassi al corpo, potrebbe darsi che non accuserebbe il colpo. Dopo 2 tempi, vai al **141**.

147

Ti trovi a camminare in mezzo a delle viuzze molto inquinate e sporche. La gente ti guarda sperando di ricevere un po’ di denaro. Trovi una casa con ampi gra-

dini dinanzi, sui quali ti siedi per un po'. Puoi approfittarne per mangiare e fare una pausa, magari facendo fuori un sigaro o un cicchetto. Ti accorgi con sgomento che le altre provviste sono state intaccate dalla cenere: il cibo ha un odore strano: fai un lancio della fortuna per ogni provvista che possiedi: per ogni tiro fallito, devi eliminare quel pasto, perchè si è contaminato.
Mentre cammini per le strade, un mendicante ti chiede del cibo o almeno 5 Denari. Se vuoi fare l'elemosina, vai al **428**.
Furibondo, ti avvii verso un largo spiazzo, dove ci sono alcune baracche ed un fiumiciattolo. In lontananza c'è il colle Sennese, ma per arrivarci devi attraversare un vasto terreno fangoso (**170**). Altrimenti prosegui per una stradina che si infila tra le case degli operai, e va verso le fabbriche in lontananza (**99**).

148

Ti trovi davanti ad una parete molto rovinata, dove la carta da parati è caduta a brandelli da molto tempo. Alcuni topi scappano impauriti. Fai una prova di INT (osservare). Se riesci vai al **150**. Se non riesci prosegui.
Costeggi la parete, finchè non trovi una finestrella con sbarre; Se sbirci oltre le sbarre, vedi una piccola cella, dove c'è una statua di donna con un bambino in braccio. La cella è illuminata in modo flebile ma non capisce da cosa. Forse si tratta di una candela accesa, o qualche oggetto luminoso, fuori dalla tua visuale. Vai al **138**.

149

Appena fai un passo falso, il cane ti ringhia contro; il custode, che sembrava volerti ignorare, sembra essersi davvero allarmato: devi combattere! La guardia afferra un manganello metallico, ma al contempo leggero, che sembra più adatto ad uccidere che a tramortire.

Cane da guardia (animale)
DES 6
FOR 5 DANNI 8
P.F. 15

Guardiano
DES 4
FOR 4 DANNI 6
P.F. 21

Non puoi scappare. Se vinci, nella tasca del custode dalla camicia bianca trovi 20 Denari. Vai al **168**.

150

Ti accorgi che in una parete c'è una porta murata. Il lavoro è stato fatto tantissimi anni fa, e ti basta colpire i mattoni a calci per far piovere calcinacci e schegge varie. Decidi di abbattere il muro, servendoti di uno scalpello che trovi a terra, in mezzo alla polvere. Quando apri un varco sufficiente, riesci ad infilarti nella stanza nascosta. La scena che ti si presenta è macabra, ma, a ben pensarci, è più che altro triste. Ti trovi in una cella angusta; sul tre pareti ci sono dei piccoli scheletrini incatenati. Le catene sono molto antiche, legate ai polsi ed a volte al collo dei miseri resti. A terra ci sono delle

ciotole spaccate, e nemmeno una finestra. Per un momento la tensione cala, e lascia il posto ad una grande tristezza. Lentamente, vedi una figura biancastra e semitrasparente che si materializza davanti a te, ma non provi paura. Si tratta di un bambino, di età non superiore ai sei anni. E' vestito poveramente, con un grembiule tipico dei figli dei mugnai del secolo precedente. Vai al **137**.

151

Sali per l'alta gradinata di metallo, e raggiungi il grezzo direttore, fiancheggiato dalle guardie del corpo. Il tizio è sgradevole: un Unghro molto grasso, dalla carnagione scura, i baffi folti e gli occhi nerissimi, la fronte imperlata di sudore. Veste con un frac elegantissimo, e non si è tolto il cappello a cilindro. Ride goffamente, mostrando numerosi denti d'oro; le mani, tozze e simili a quelle di un maniscalco, sono adorne di anelli dorati e pieni di pietre preziose. La cravatta, che spunta da sotto il doppio mento, è bianca e tenuta ferma da una spilla d'oro che raffigura il simbolo della fabbrica. Non sembra darti ascolto, divertito dallo spettacolo che si svolge sotto di voi. Cosa gli dirai: chiedi migliori condizioni per gli operai (**117**), chiedi cosa sappia sulle monadi (**184**), oppure chiedi in cosa consista la produzione (**165**)?

152

Molti spettri si dipartono dal parroco. Essi sono figure luminose, raffiguranti volti umani contratti ed ululanti

dal dolore. Gli spettri volano verso di te e si fondono col tuo corpo, dandoti una sensazione di gelo e terrore. Fai una prova di SAG: se riesci vai al **90**.
Se fallisci, perdi la metà dei tuoi punti PSI, e cadi a terra colto dal terrore. Sopra di te, a decine di metri d'altezza, c'è uno dei colossali lampadari di cristallo e ferro battuto che un tempo erano un vanto della basilica. Una risata satanica del parroco sembra causarne l'improvvisa oscillazione. Il lampadario si stacca: fai una prova di fortuna: se riesci, la struttura si fracassa su una panca vicina, e tu ti rialzi tremante (vai al **90**).
Altrimenti vieni colpito in pieno...

153

Il treno si ferma; mentre la gente scende, arriva una moltitudine di ragazzetti assai poveri: assediano i passeggeri, chiedendo la carità. I monelli devono essere i fogli dei poveri che popolano il ghetto operaio. Fai una prova di DES: se riesci vai al **180** altrimenti al **123**.

154

Prosegui il giro per il quartiere Seronno, il più ricco della città. Le case e le strade sono pulite ed ordinate; la gente cortese, elegante ed indaffarata. Vedi una tettoia molto alta ed estesa sotto la quale c'è un mercato; lì si vende di tutto (**96**), ed è animato da una folla agitata. Ad angolo tra due strade, invece, c'è un caffè dalle ampie vetrate; la porta e gli infissi sono verniciati di bianco (**140**). Puoi anche limitarti a proseguire (**16**). **3**

155

Ti nascondi ed attendi il momento adatto per darti la fuga. Senti le urla dei bambini in testa, ma cerchi di ignorarle,mentre raggiungi di corsa la porta al piano di sotto. Scappi per la collina, ignorando la pioggia ed il fango, mentre ogni sorta di orrore ti si profila dinanzi: i fulmini illuminano un gran numero di morti viventi, che sembrano dirigersi tutti verso la basilica. Cadi e scivoli in discesa nel fango per un lungo tratto; ti rialzi e raggiungi la base del colle. Arrivi al muro, e lo scavalchi con difficoltà, ferendoti ad un braccio. Arrivato dall'altra parte, ti accorgi che le urla nella testa non cessano mai. Questo suono cresce di intensità, e ti riappaiono le immagini dei mostri illuminati dai lampi, finchè non perdi del tutto la ragione...

156

All'improvviso, una botola si spalanca nel pavimento metallico, e tu precipiti per qualche metro, atterrando su un cumulo di paglia. Ti ritrovi in una cella non arredata, a parte la paglia su cui ti trovi. Oltre le sbarre c'è una stanza ben arredata, con una scrivania, quadri, ed un pannello di legno con varie chiavi appese. Dopo circa un quarto d'ora, viene a visitarti un tizio alto ed elegantissimo, ma il cui volto è nascosto da una maschera di metallo. Ad accompagnarlo c'è un guardiano con pantaloni blu e camicia bianca, adorna di una spilla argentata. Il tizio elegante si presenta come uno dei direttori, e ti informa che presto verrai assegnato al reparto "test pericolosi". Augurandoti buon lavoro, se ne vai assieme alla guardia. Se puoi usare la telecinesi, vai al **173**. Altrimenti vai al **182**.

157

Vieni raggiunto dai tre brutti ceffi. Due di loro sono vestiti con tute da operaio, il terzo sembra uno spazzacamino, ed è in parte coperto di cenere grigio chiara. Uno degli operai tossisce spesso, perdendo sangue dalla bocca.

Aggressori
DES 3
FOR 4 DANNI 6
PF primo: 8 secondo: 14 terzo: 17

Se vinci, cerchi tra i loro averi. Trovi solamente un grimaldello, una moneta (1 Denaro), ed una mela mezza corrosa dalla cenere (buttala via!). Vai al **180** .

158

Il registro contiene i nomi di tutti i dipendenti, con ogni nominativo affiancato dalla data di assunzione nella fabbrica. Molti di loro sono stati cancellati con una linea rossa. Tra essi figurano anche diversi nomi femminili. Tutti i nomi sono segnati con ottima grafia, e quelli con la linea rossa riportano una seconda data ed un orario. Mentre scruti il registro, senti un improvviso dolore alla testa: perdi 8 punti PSI. Vai al **196** .

159

Seguendo le indicazioni che ti sono state date, arrivi ad una casa diroccata con un'insegna: si tratta di una fabbrica di giocattoli, abbandonata da almeno vent'anni.

L'edificio ha due piani, il cui piano terra è privo di finestre, mentre il primo piano ha una finestra murata e le altre prive di imposte o persiane. I muri sono screpolati, l'intonaco, prima giallo ocra, è screpolato e lascia intravedere i mattoni sottostanti. Il tetto è in parte crollato, ed è coperto da una fitta coltre di cenere grigiastra. L'ingresso consiste in un grosso portellone metallico già divelto (**213**). Se non ti fidi, potresti provare ad arrampicarti alla prima finestra in alto, sfruttando la canala (**171**).

160

Risucchiato all'interno del macinatore, è facile capire che fine farai....

161

Il ferramenta ti saluta: è un uomo basso ma corpulento, con folta barba ispida e capelli brizzolati. Sta lavorando con un attrezzo per affilare, azionato elettricamente. Egli può acquistare ogni arma tu voglia vendergli, a metà del prezzo che l'hai pagata. Inoltre può affilare qualsiasi arma da taglio che desideri. Ogni affilatura costa 40 Denari, e l'arma infliggerà 1punto di danno in più d'ora in poi. Il ferramenta può anche venderti proiettili (anche se non sarebbe legale) al prezzo esoso di 10 denari l'uno. Quando hai finito vai al **186** .

162

Nascosto dietro alle casse piene di cotone, le guardie non riescono a trovarti, ma passano avanti ed indietro per un bel po'. Quando si allontanano dai uno sguardo per vedere se è tutto a posto: fai una prova di INT (cercare): se riesci, vai al **187** altrimenti vai al **156**.

163

La strada ben presto si fa più stretta e sporca: il vicolo è percorso al centro da un rivolo di acqua sporca, come una fogna a cielo aperto. Le case sono alte e fatiscenti, talvolta puntellate da grosse travi di legno, ed il pericolo di qualche crollo è imminente. La gente è triste ed emaciata, e ti guarda con noncuranza. Le donne anziane stanno sedute sui gradini fuori casa, dedicandosi al cucito, ma ti chiedono carità quando passi tu. La strada è anche sporca ed impolverata, come se ci fosse uno strato di cenere al suolo. Ad un tratto vieni avvicinato da tre energumeni. Decidi di difenderti (**157**), oppure scappi (**132**)?

164

Il signore a terra è anziano, e vestito molto elegantemente. E' stato colpito con un oggetto tagliente e perde sangue; devi fargli recuperare almeno 4P.F. (non tramite cibo: solo medicinali o altri poteri). Se puoi guarirlo, sarà meglio che lo faccia subito (**189**), se non sei in grado vai al (**153**).

165

Il grosso direttore ride in modo scomposto, mettendo in mostra i numerosi denti d'oro.

-"Vuoi sapere cosa produce la Cotton & co. ?"-e, ridendo, ti fa capire che è ovvio che si tratti di un'industria tessile. Ti allunga un bicchierino di brandy, e decidi di accettarlo (puoi anche rifiutarlo se non sei un cacciatore di taglie). Il brandy, molto dolce, ti restituisce 3 P.F. e 3 punti PSI. Tranquillizzato, per essere entrato in simpatia all'Unghro, decidi di fare un accenno alle monadi, ma ben presto capisci che era meglio non farlo. Vai al **184**.

166

Ti volti di scatto, ma vedi che il corridoio dietro di te non ha nulla di strano, a parte essere immerso nelle tenebre; tuttavia, per istinto, lo ripercorri a ritroso, accelerando il passo, come preso da una strana paura; trovi, alla tua destra una scaletta a pioli che non avevi notato prima, e scendi da lì per fare più in fretta. Una volta sceso, spalanchi una delle porte, ritrovandoti di nuovo all'esterno: la pioggia cade scrosciando, e numerosi non morti hanno circondato la chiesa. Quasi tutti sono scheletri vestiti con stracci, ma alcuni sono morti più recentemente, vestiti in abiti da esploratori e contadini. Ti metti a correre evitando il muro di mostri, scivolando nel fango (perdi 2 P.F.). La corsa lungo la collina è un vero incubo: fai una prova di SAG: se riesci, perdi 6 punti PSI, se fallisci ne perdi 12 . Se la tua mente non impazzisce, raggiungi il muro di cinta e lo scavalchi grazie ad un rampicante, che offre molti appigli, senza mai voltarti. Corri nei campi che circondano la collina,

fino a raggiungere le strade periferiche...Vai al **169**.

167

Il direttore che fronteggi è anche il padrone di mezza città; corrono voci che abbia fatto un patto col diavolo, e le voci non sempre sono infondate. Egli sfodera una spada sottile e lunga da un bastone da passeggio: un'arma incantata, che crepita di piccole scariche elettriche. La maschera di ferro impedisce di distinguere i lineamenti che, si dice, siano stati sfigurati dal diavolo in persona, come pegno del patto stipulato.

Lord J. K. Moses, Dirigente centrale (Demonio)
DES 4
FOR 4 DANNI 9
PF 58

Patto col diavolo: è considerato un demone. Se lo batti, vai al **230**.

168

Scendi lo scalone di metallo, e giungi in quello che sembra un girone infernale: un colossale corridoio sotterraneo, fiancheggiato ai lati da otto caldaie alte sei metri, con ampie bocche fiammeggianti. Molti operai spalano carbone senza sosta all'interno di queste mostruosità meccaniche. In alto, potenti turbine vengono azionate da getti di vapore rovente. La luce è rossa, e proviene dalle caldaie stesse, ovunque ci sono sbuffi di gas, fumo e tracce di polvere di carbone. Al centro del

corridoio c'è un piedistallo alto quattro metri circa. Sulla pedana si trova una scrivania, una poltrona, una dozzina di robusti guardiani e, sulla poltrona, quello che deve essere un direttore. Egli è un uomo muscoloso e grasso, di carnagione olivastra, un Unghro; è vestito in modo molto elegante ed ostenta, quasi con volgarità, un gran numero di catenine d'oro ai polsi ed al collo, fumando un sigaro e gustandosi la scena. Perdi 2 P.F. a causa del calore che ti stordisce. A lato, due operai si sentono molto male, e vengono stati fatti sdraiare lontano dalle caldaie. Vuoi aiutare loro (**112**), vai dal direttore (**151**), oppure ripercorri la scala verso l'alto (**212**)?

169

Percorri le strade cittadine strade a piedi, incrociando molte persone che escono dalla chiesa di S. Gimignale per il vespro. Dietro questa chiesa, c'è proprio la tua strada di casa. I negozi si accingono a chiudere, ma vedi che c'è il ferramenta (**161**) ancora aperto, ed anche la sartoria (**98**), vicino al tuo edificio. Se tiri dritto fino a casa tua, vai al **186**.

170

Ti trovi in mezzo ad un estesissimo terreno, tutto di terra smossa, come se fosse stato arato in ogni direzione possibile. A tratti ci sono delle depressioni nel terreno, piene d'acqua; il cielo è nuvoloso ed è pomeriggio inoltrato; se guardi verso SUD, vedi la cima delle case residenziali e del famoso "condominio". A NORD, a

meno di un miglio da te, si erge la collina di Sennese. Non è un problema arrivarci (**85**). Se prosegui verso Ovest invece, ti puoi ricollegare alle strade periferiche; da lì in poi raggiungeresti facilmente il quartiere operaio, e poi le fabbriche della città (**99**).

171

La finestra è enorme e posta molto in alto. Fai una prova di DES: se riesci vai al **198**, introducendoti di soppiatto attraverso la vetrata rotta. Se fallisci, cadi in malo modo, e subisci un danno di 8 P.F. (danni da caduta). Decidi se ritentare o no, quanto desideri. Se passi dal portone centrale, vai al **213**.

172

Ti trovi in un grande ufficio vuoto, il cui solo arredo consiste in una nera scrivania d'ebano, ed un grande tappeto rosso a terra. Sulla scrivania c'è un accendisigari d'oro (valore: 50 Denari). , c'è un portafotografie che ritrae il fondatore della fabbrica. Il suo sguardo sembra vivo, e fissandolo ti senti preoccupato (perdi 1 punto PSI). . Noti che alle pareti ci sono delle lampade elettriche accese. Puoi decidere di lasciare la luce accesa, oppure se spegnerla. Vai al **238**.

173

Attivare questo potere ti costa molte energie: perdi 4 P.F. a causa del male alla testa. Tuttavia, concentrandoti sul pannello, riesci a staccare la chiave che ti interes-

sa, ed a farla levitare silenziosamente verso le sbarre. Presa la chiave, apri la porta e te ne vai velocemente. Vai al **187**.

174

L'armeria vende armi di ogni tipo. Il negozio è rivestito in legno, ed appesi alle pareti ci sono molti trofei di caccia, in particolare teste d'alce e di cinghiali. Ci sono fucili e pistole di ogni genere. Il negoziante ha l'aria di un esperto cacciatore, con baffi folti e bianchi, e fa sfoggio di un monocolo. Puoi comprare pistole (55 monete), fucili da esploratore (65 monete, solo esploratori). Un'arma esclusiva in vendita è la doppietta (costo: 65 Denari). La doppietta ha dei proiettili appositi, e spara una rosa di pallini (infligge 2d10 X 2 danni. Chiunque sappia usare almeno una pistola può comprare la doppietta. I cacciatori di taglie possono usarla anche come arma in mischia, alla stregua delle pistole. I proiettili per doppietta costano 10 Denari l'uno.
I proiettili per armi comuni, invece, costano 8 Denari ciascuno. Il negoziante compra anche armi a metà del loro prezzo di mercato (arrotonda all'unità inferiore). Puoi contrattare (**109**), o andartene quando hai finito (**107**).

175

Decidi di mettere un disco sul grammofono, accendi le luci di sala, e ti metti a leggere. Leggi un vecchio giornale, che parla del colle di Sirgea (**185**), sede dell'orfanotrofio più importante della città, oppure un libretto

che descrive il comune di Asandra (**191**)? Altrimenti vai a dormire (**210**).

176

Al termine della lunga gradinata, arrivi sulla cima del colle chiamato Sirgea. Si tratta di un colle verdeggiante, coperto di alberi e arbusti di vario genere. In cima al colle sorge un antico monastero, adibito ad orfanotrofio sin dai tempi della fondazione della città di Volandra. Attorno all'orfanotrofio si estende un enorme parco recintato da una cancellata: il parco dei ricordi, da alcuni anni chiuso al pubblico. Il monastero è costruito con una pietra blu scura, un po' tetra; è arricchito da guglie ed archi rampanti. Le vetrate sono monocromatiche, altissime e strette. Il tetto è rivestito con lastre di pietra bluastra, quasi nera, e c'è un ingresso unico che si affaccia sulla strada antistante; di fronte al monastero c'è un piccolo spiazzo, occupato da alcune casette. Decidi di visitare l'orfanotrofio, dato che non ci sarebbero altre cose di interesse qui: bussi (**207**), oppure vuoi infilarti in una finestrella in basso, senza sbarre (**193**)?

177

I lavoratori ti daranno il loro pieno appoggio: se desideri deporre il direttore dal suo "trono", essi interverranno in tuo aiuto. Vai da lui (**151**), o risali le scale per andartene (**212**)?

178

Il signore che ha dimenticato qui questo giornale doveva essere molto facoltoso (e distratto): infatti qui in mezzo alle pagine riconosci che c'è un documento scritto in un linguaggio economico complesso; tuttavia tale documento vale come se fosse un assegno da 100 Denari. Aggiungi quindi la somma ai tuoi averi. Lasci il caffè borghese, rallegrato (**154**).

179

Ti avvicini per bussare, ma la porticina si apre da sola prima che tu la tocchi; entri, e ti ritrovi in un laboratorio alchemico: ci sono molti tavolini, coperti da beute, storte, alambicchi, mortai e pestelli, e varie boccette con erbe, essenze e sostanze chimiche. Una figura matronale, una donna vestita da monaca, ma apparentemente bellissima e giovane, sembra osservare una statua serpentiforme color avorio luminoso, poggiata sopra uno strumento di metallo per misurazioni. Alle spalle della donna c'è una porta coperta da una tenda bianca. La donna impugna una specie di scettro con intarsi cuneiformi. Quando il suo sguardo si posa su di te, ti accorgi che ha gli occhi di serpente: spari (**195**), o attacchi (**206**). NB, sei costretto ad attaccare, i frati non subiranno penalità da questa azione.

180

Le strade sono coperte da questa cenere onnipresente, di cui avevi sentito parlare spesso in passato. Per le strade circolano due grossi macchinari: uno è un maci-

natore: raccoglie la cenere, la tritura e la rilascia all'esterno, bagnata e compressa finemente. Poi passa una seconda macchina, dal rumore infernale, che non è altro che un aspiratore. Non sembra molto sicuro avere attorno queste pericolose bestie meccaniche: attraversi la strada (**147**), oppure costeggi il muro per stare lontano dal marciapiede (**235**)?

181

Il registro contiene degli appunti e delle notazioni alchemiche molto interessanti, ma per capirle, devi fare una prova di INT (leggere). Se riesci, comprendi il valore di questo libro (52 Denari), che puoi quindi portare con te. Se fallisci, lo lasci dove si trova. Trovi anche una chiave di metallo, con alcuni piccoli brillanti incastonati. Senti un grande trambusto provenire dalla porta che dà verso l'interno, come se stessero passando numerose persone che corrono e schiamazzano. Potrebbero essere i ragazzi del monastero, che portati nel cortile. Preferisci uscire dalla porta che dà sul giardino. Una volta uscito, costeggi il palazzo lungo il perimetro per una cinquantina di metri, finchè non trovi una porta semiaperta (**205**).

182

Se possiedi delle monadi, ti vengono sottratte. Resterai qui a spalare carbone nei sotterranei, nella zona delle caldaie nuove, dove la temperatura raggiunge i cinquanta gradi. Non temere, la vita media là è molto breve....

183

Non avendo altro da fare qui, ripercorri il tragitto a ritroso, stando ben attento a non farti vedere. Vai al **293**, ma ricordati che devi per forza aprire la porta esterna.

184

Il grosso direttore ti accenna ad un patto col demonio, il quale ha promesso di concedere la conoscenza per sfruttare le monadi; a riprova di ciò, le industrie ora funzionano bene, anche consumando la metà del carbone rispetto a prima. LA storia ti viene raccontata con tranquillità, come se si parlasse del più e del meno, tuttavia alcune guardie assumono un'aria spaventata, o quantomeno interrogativa. Il direttore alterna delle pause per sorseggiare bicchierini di Brandy, mentre gli operai lavorano alacremente in mezzo al vapore rovente. L'Unghro, una volta finito il racconto, ti fa arrestare schioccando le dita. Se avevi fatto un accordo con i lavoratori, vai al **236**. Altrimenti vai al **222**.

185

"L'orfanotrofio della Vittoria è un edificio molto antico che sorge sul colle di Sirgea, ad ovest, piuttosto lontano dal centro città. La zona è molto rigogliosa, e sullo stesso colle c'è un antico parco, detto dei ricordi, costruito settant'anni fa per commemorare la fine della guerra del secolo scorso. Il monastero fu costruito sulle rovine di un antico edificio, forse un antico Hospitale, per i pellegrini che, nel medio-evo passavano da queste parti. L'edificio è molto alto, suddiviso in quattro se-

zioni, ed è realizzato con una pietra bluastra, quasi nera. Le monache dell'ordine della Vittoria lo gestiscono sin dalla data di inaugurazione, ossia circa duecento anni fa, adibendolo ad orfanotrofio. Il loro ordine è molto pio, tuttavia da qualche tempo la madre superiora è stata destituita, e la nuova matrona non cura molto i contatti con l'esterno, nemmeno con altre comunità religiose".
Le altre notizie non sembrano interessanti. Desideri adesso leggere qualche notizia sul comune rurale di Asandra (**191**), oppure vai a dormire (**210**)?

186

Arrivi finalmente a casa. La cena che ti prepari è soddisfacente (recuperi 6 P.F.). E' sera, ma non molto tardi, il cielo è sereno e la luna piena proietta una piacevole luce argentea. Dopo cena, potresti metterti a leggere in sala per documentarti meglio sulle altre zone che pensi di esplorare l'indomani (**175**); oppure vai in terrazza a prendere un po' d'aria (**192**)?

187

Ti trovi in una stanza con molti scaffali, sui quali poggiano oliere da ingranaggi di varie misure, tutte piene. La luce proviene da una serie di lampadine fissate al soffitto alla meno peggio; ci sono anche dei barilotti di grasso, ma sono troppo grandi per trasportarne. In un angolo ci sono sbarre di ferro, ingranaggi e ferraglia varia. Se desideri, puoi prendere una sbarra di ferro da usare come arma grande (Trave d'acciaio Danni: 10

P.F.), ma solo se sei capace di usarla efficacemente. Puoi anche prendere un oliatore. Sotto di te, oltre il pavimento di metallo, senti un rumore impressionante, come di pistoni e di getti di vapore molto intensi. Scendi per le scale per vedere cosa c'è (**220**), oppure tiri dritto per la porta di metallo dinanzi a te (**244**)?

188

Ti trovi davanti ad un pannello di legno, nella penombra. Su di esso sono fissate leve e pulsanti; ognuno ha una luce rossa accesa o spenta a seconda dei casi. In particolare vedi tre grosse leve, con incisi i nomi: alpha, beta e gamma. Le prime due hanno la spia rossa spenta, e sono tirate verso il basso. La terza leva, gamma, è verso l'alto ed ha la spia rossa accesa. Se tiri le leve verso il basso, le spie si spengono, se le tiri verso l'alto, le attivi. Decidi tu se e come manovrare questo quadro comandi. Quando hai finito, decidi di prendere la porta alla tua sinistra (**288**), oppure vai in fondo al corridoio, dove c'è un'altra porta (**194**)?

189

Il signore si riprende, ringraziandoti (recuperi 4 punti PSI per l'azione incoraggiante), e ti descrive di essere stato derubato del portafogli, poi ti indica la direzione di fuga. Naturalmente, il tizio è fuggito in fondo alla carrozza ed è passato in quella successiva. Cerchi di raggiungere il ladro (**200**), oppure resti presso il signore, vedendo se avesse bisogno di altro (**153**)?

190

Il corridoio ha molte porte su ambo i lati, ma senti un brusio di persone dietro quasi tutte, quindi non ti fidi ad aprirne. In fondo al corridoio c'è un portellone di sicurezza, che di sicuro si affaccia sulla scala esterna antincendio (**247**). Altrimenti puoi tornare indietro (**238**).

191

Il comune di Asandra, nel secolo scorso era una zona ferroviaria, percorsa da rotaie in ogni dove, ed ospitava anche una grande fabbrica di locomotive. La zona è pianeggiante e molto estesa, delimitata da altre colline più esterne. Durante la guerra del secolo scorso, circa settant'anni fa, la zona fu teatro di grandi battaglie, con massiccio impiego di artiglieria. Come risultato, il 70% delle rotaie fu distrutto, e la fabbrica non esiste più. Rimasero in piedi solo alcune stazioncine qua e là; dopo un'intensa opera di bonifica, la gente di Volandra si trasferì in questa zona, trasformandola in un fiorente centro agricolo. Tutta la zona è ora coltivata, e le rotaie rimaste, ora restaurate, vengono usate per trasporto e per far transitare aratri e mietitrici a vapore, che facilitano immensamente il lavoro. Il territorio è disseminato di piccole frazioni paesane, la più grande della quali è chiamata "Asanello".

Desideri ora informarti meglio sul colle di Sirgea (**185**), oppure vai a riposare (**210**)?

192

Decidi di fare un giretto per l'orto, e metti a terra una ciotola con il latte per i gatti, come spesso fai; poi vai sulla tua terrazza, dove la sera prima avevi visto i mostri combattere. Il panorama è molto bello, riesci a vedere la città illuminata; di fronte a te c'è la bellissima chiesa si S. Gimignale, perennemente addobbata con nastri azzurri e bianchi, secondo un'antica usanza.
Ad un tratto ti accorgi che i gatti, che ti fanno sempre visita, sono irrequieti e miagolano in modo strano. Vai a controllare (**197**), oppure rientri in casa (**175**)?

193

Non hai difficoltà ad intrufolarti nell'ampio ingresso. Esso è una stanza dal soffitto a volta, ma dal perimetro non molto esteso, di forma quadrata. A terra il pavimento è a mosaico, e la figura rappresenta un cavaliere che combatte un drago. Alle pareti ci sono stranamente moti drappi neri, come per nascondere qualcosa; da dietro uno dei drappi spunta un quadro, per cui la cosa appare ancor più singolare. Dinanzi all'ingresso si estende un lungo ed alto corridoio. In alto, sulla sinistra, nella parete si aprono cinque finestre allineate, alte e strette, che lasciano entrare una luce soffusa e austera. In fondo al corridoio ci sono due monache che stanno parlando. Qualcosa, nei loro movimenti, sembra inquietante, ma potresti sbagliarti, e decidi comunque di non farti notare. Percorrerai il corridoio di soppiatto, fino ad una porticina sulla sinistra, sotto le vetrate. Fai una prova di DES: se riesci vai al **227** altrimenti vai al **216**.

194

La porta è socchiusa, e prima di toccarla ascolti: il silenzio è assoluto. Apri la porta ed entri. Se non hai mai visto un pannello con delle leve (oppure se la leva "alpha"è disattivata), vai al **253**. Se hai toccato delle leve, ed hai attivato "alpha", vai al **221**.

195

La monaca, ammesso che di una monaca si tratti, impugna lo scettro che brilla di una luce sinistra e glaciale. Decidi di mirare a quest'arma: hai solo due turni di tempo per fare centro: se colpisci lo scettro, questo si spezza, emettendo un fascio di scintille azzurre. Non ti conviene colpire la monaca, dato che a quanto pare non risente dei danni a distanza; non ha assolutamente paura della tua arma da fuoco, pertanto decidi di non mirare a lei. Se rompi lo scettro, ella combatterà con un pugnale ornamentale (Danni: 4). Vai al **206** per affrontarla.

196

Ti senti molto irrequieto, soprattutto quando il rumore di scartabellare finisce: qualcuno cercava un foglio o un documento, ma sembra essersi interrotto. Alzi lo sguardo, e capisci di essere stato scoperto: vedi un tizio magro, anzi molto secco, non troppo alto, con occhialini da contabile, vestito di nero con camicia e cravattino bianco, e lo sguardo avido di chi è attaccato al denaro, nonchè estremamente freddo, malvagio e calcolatore. Dalla tasca pende ha una catenina d'oro da orologio, ed

ha in mano una penna con pennino. Per istinto percepisci che deve essere qualcuno di importante, ma non certo amichevole. Vai al **233**.

197

In effetti questa sera le bestiole sono un po' strane: si agitano come se percepissero qualcosa di pericoloso nelle vicinanze; temi di poter ricevere un'altra brutta visita; ti guardi attorno, ma nell'orto non arriva nemmeno la luce della luna. Se sei un Unghro, oppure se puoi usare l'incantesimo della luce, vai al **199**; se vuoi calmare le bestiole, puoi fare una prova di CAR (una sola), e solo se riesci vai al **203**. Altrimenti, dopo un po' se ne vanno; vai a dormire, ma a notte fonda i gatti tornano a fare baccano ed hai difficoltà ad addormentarti (**210**).

198

L'atmosfera di questo posto è tetra e buia come non mai: ovunque ci sono bambole, marionette e pupazzo rotti o abbandonati, ma i loro sguardi sembrano seguire ogni tuo movimento. Improvvisamente percepisci un movimento, come se qualcosa si stesse alzando da terra. A causa del buio, finchè ti trovi qui, sottrai 1 dalla tua FOR e dai danni che infliggi (a meno che tu non abbia un sistema per contrastare gli effetti della scarsa luce). La "cosa" si avvicina: sembra un enorme marionetta di legno, ma non vedi fili o corde che la stiano manovrando. La marionetta sembra aggressiva: è alta circa due metri e doveva avere uno scopo ornamentale.

Il legno è marcito in vari punti, ed anche il colore è molto scrostato. Lo sguardo però sembra animato da una luce omicida, e dimostra di avere una forza pazzesca (perdi 1 punto P. S. I.).

Mostro di legno
DES 3
FOR 4 DANNI 8
PF 25

Nota: le armi da fuoco gli fanno "solo" 1d10 danni, dato che non è un essere vivente. Le armi contundenti invece gli fanno due danni in più, dato che il legno è in cattivo stato e si sbriciola facilmente. Se vinci, vai al **234**.

199

I gatti non sono proprio nervosi, ma ti accorgi che vorrebbero che li seguissi, e continuano a passare da un buco nel muro, nascosto dal buio dall'edera; è abbastanza grande da farti passare. Essi, evidentemente, passano sempre da lì. Attraversi carponi il passaggio, e ti trovi nel giardino dei vicini (che non conosci). Da questo lato del muro ci sono molto alberi, palme e pini marittimi che ti nascondono agevolmente. A circa venti metri da te vedi il palazzo accanto al tuo, con il portone che si affaccia sul giardino (non dimenticare che siamo al primo piano, e non a livello della strada). Accanto alla porta c'è qualche vaso con piante ornamentali, e la cuccia di un cane da cui proviene una intensa luce rosata, cosa che ti sembra estremamente strana. Un grosso mastino sonnecchia non lontano dalla cuccia. Tieni pre-

sente che non hai *nessuna* arma con te, dato che le hai lasciate tutte in casa. Vai a vedere (**142**), o rientri nella tua proprietà (**175**)?

200

Uno dei passeggeri ha qualcosa di strano, e si muove a scatti. Ti avvicini, ma prima che tu possa parlare si volta improvvisamente e ti spinge facendoti cadere (perdi 1 P.F., ma la caduta non è mortale: se avevi un solo P. F. ignora questo danno). Il tizio fugge, e tu dopo esserti rialzato, lo insegui (**217**).

201

La povera donna è giovane, ma il volto è segnato dalla fatica e dalle avversità. Il suo aspetto è in contrasto con la relativa eleganza di questo corridoio, sede di uffici. E' vestita poveramente, con un drappo scuro arrotolato attorno ai capelli. Ella ti racconta che nell'ufficio a sinistra c'è qualcosa di strano: toccando un interruttore vicino a quello della luce, compare una porta con due serrature. Decidi di tentare, ed entri nell'ufficio che in effetti è un po' troppo disadorno, seguendo le indicazioni della lava-scale. In effetti, attivando il secondo interruttore, una sezione della parete scorre, rivelando una elegante porta d'ebano tutta intagliata, con ben tre serrature, che richiedono altrettante chiavi. Se possiedi entrambe le due chiavi degli uffici, sai che ciascuna ha un numero inciso sopra. Somma i tre numeri e vai al paragrafo corrispondente, se vuoi aprire la porta.
Se non disponi delle due chiavi, lascia l'ufficio al **190**.

202

Se sei un ufficiale, il guardiano ti fa passare senza battere ciglio (**168**). Altrimenti, per evitare uno scontro, pensi di offrire dei Denari: Dovresti proporre 20 - CAR Denari per poter passare senza guai (se, ad esempio hai 5 in Car, fai 20 - 5 =15 Denari). Se riesci nel tentativo, vai al **168**; se non hai abbastanza soldi, o non vuoi spenderli, vai al **149**.

203

I gatti non stanno scappando, piuttosto sembra che vogliano farsi seguire. Noti che infatti c'è un buco nel muro vicino al tuo orto, nascosto dall'edera e dal buio, dato che qui non batte la luce della luna; infatti le bestiole passano sempre da lì. Lo attraversi carponi, e sbuchi nel giardino accanto; il giardino è abbastanza grande, composto da un grande spiazzo lastricato dinanzi alla porta del palazzo, mentre attorno allo spiazzo c'è una piccola selva di arbusti, più diversi alberi (pini marittimi e palme)che coprono la zona verde con le chiome. Accanto alla porta dell'edificio ci sono alcuni vasi ornamentali, da cui spuntano piante grasse e fiori; inoltre c'è la cuccia di un cane, da cui sembra provenire una strana luce rosata dall'interno. Presso una vasca per uccelli di pietra, un grosso mastino bianco sonnecchia. Tieni presente che non hai alcuna arma con te, perchè le hai lasciate in casa. Decidi di avanzare (**142**), oppure torni in casa tua (**175**).

204

Il burattinaio è un uomo vecchio, enorme, con una folta barba bianca, somigliante al Santa Claus del folklore popolare. Ha la pelle bianca, quasi azzurrognola, gli occhi invece sono rossastri, quasi fiammanti. Sembra davvero vigoroso. Veste con una giubba rossa e nera, e con pantaloni neri. Gli stivali sono neri e rossi, con molti decori e campanellini. La cosa grottesca è che impugna un bastone molto grosso, con sonagli, chiodi e nastri che spuntano per tutta la sua lunghezza.

Burattinaio del male
DES 5
FOR 4 DANNI 7
P.F. 66

Note: ogni volta che lo manchi, uno dei pupazzi che tappezzano il suolo si anima e ti colpisce, facendoti perdere 2 P.F. Ride scompostamente, e non sembra percepire il pericolo. E' considerato un demone, quindi è vulnerabile all'esorcismo. Se vinci, vai al **239**.

205

La porta si apre su di un pianerottolo, e ci sono gradini sia in salita che verso il basso. Dal basso, però, senti il rumore di molti passi che stanno salendo, quindi decidi di salire anche tu, onde evitare spiacevoli incontri (**298**).

206

Questa persona non sembra un essere umano, e temi che la vera monaca abbia fatto una fine orrenda. Lo scettro crepita di energia elettrica, pronto a colpire.

Sorella Superiora
DES 3
FOR 5 DANNI 14
P.F. 50

Note: Non puoi usare poltergeist, dato che ci sono molti alambicchi, fiale e altro, contenenti acidi, veleni e chissà quali diavolerie in questo spazio ristretto. I proiettili, a distanza ravvicinata, infliggono danni normali. Lo scettro della "monaca" infligge danni elettrici (Aria); se hai alcune protezioni conto tale elemento, tienine conto. Se vinci, puoi esaminare la statua (**448**), oppure la tenda bianca (**420**). Ci sono molti libri, ma tutti sono elenchi di orfani ospitati entro l'edificio ora come in passato, e trattati di magia nera. Vai al **183**.

207

La porta viene aperta da una piccola e anziana suora, molto gentile; dopo alcune domande, si offre di guidarti per una visita. Esamini l'ingresso: non è grandissimo, ma è alto, ha il soffitto a volta, ed il pavimento è a mosaico, raffigurante una scena di battaglia tra un cavaliere ed un drago. Al muro ci sono molti drappi neri, che coprono quadri; la suora assicura che servono a proteggere antiche opere d'arte, e per dimostrarlo ne solleva uno; sotto il drappo c'è un bellissimo dipinto a tema

religioso, e sotto un altro un crocefisso d'oro. Prosegui la visita al **218**.

208

Ti trovi in un archivio. Puoi nasconderti facilmente tra gli armadietti e le cassettiere piene di schedari; nella stanza c'è qualcuno, che sta trafficando con dei fogli, ma non lo vedi; Vuoi esaminare un voluminoso registro aperto su un tavolo (**158**), controlli chi c'è (**196**), oppure lasci la stanza (**187**)?

209

Ti scosti d'istinto, ed il tizio che ti voleva aggredire finisce in mezzo alla strada, proprio un attimo prima di essere aspirato nel macinatore. A terra rimane un foglietto, con istruzioni precise che ti descrivono. L'ordine è di uccidere chi corrisponda alla descrizione e di sottrargli tutte le monadi possedute. Inoltre c'è una banconota che vale 20 Denari. In fondo al foglio c'è un indirizzo; non conosci la via, ma fai sempre in tempo a chiedere. Se vuoi recarti a questo recapito, vai al **159**; altrimenti vai al **147**.

210

Finalmente puoi riposare in un letto normale. Se hai letto al massimo un solo giornale, recuperi tutti i PF. Se ne hai letto due, adesso è tardi, e le ore di sonno sono minori: recuperi COS X 10 P.F. Recuperi anche SAG X 5 punti PSI in entrambi i casi. Vai al **215** .

211

Prosegui per la strada, e trovi, ad angolo di una via, un negozio di armi da caccia (**254**); se non ti interessa, c'è anche un fornaio poco oltre, che si affaccia in una piccola piazzetta rotonda (**242**).

Il quartiere dove ti trovi, sotto il colle Sirgea, è molto tranquillo, ospitale; se non entri in nessun negozio, puoi semplicemente sederti nella piazza, su una panca sotto un grande albero di fichi. La calma è tale che ti sembra di essere in un'altra città, ed in questo caso recuperi 6 punti PSI.

Se prosegui oltre, vai al **246**.

212

Risali per la scala di ferro, e giunto quasi in cima capisci che non è quella che avevi percorso in discesa!Ci sono molte uscite che si assomigliano, e, dopo aver percorso qualche passaggio a caso sbuchi in un grande capannone (**244**).

213

Ti trovi in una stanza enorme, quasi del tutto buia, la cui sola luce è data dai buchi sul soffitto. Dall'alto cadono calcinacci e grumi di cenere malsana. Il pavimento è cosparso di pupazzi semidistrutti, teste di gesso dipinte dallo sguardo vacuo, pezzi di legno, arti e membra di manichini gettati alla rinfusa, dando l'impressione di essere in un campo di battaglia. Lo spettacolo è così macabro che per un attimo hai timore: fai una prova di SAG: se fallisci, perdi 5 punti PSI, altri-

menti solo 2 punti PSI. Ti senti osservato, ed infatti ecco sbucare da lontano due occhi rossi luminosi, appartenenti ad un gigante nascosto nella penombra. Si tratta di un uomo molto grosso e barbuto in realtà, con sonagli legati agli stivali. Ride, ed indica uno dei mucchi di manichini: ecco che alcune membra si ricompongono, dando vita a quattro impressionanti umanoidi, alti come uomini, fatti con pezzi di legno e gesso, del tutto simili, nell'aspetto e nei movimenti, a dei morti viventi; arrancano verso di te, guardandoti inespressivi, con i finti sorrisi dipinti sulle teste. Fai per voltarti, ma molti arti, per lo più braccia di legno, stanno animandosi bloccando le uscite.

Simulacri assassini
DES 3
FOR 4 DANNI 6
PF primo: 7 secondo: 7 terzo: 5 quarto: 6

Sono dei costrutti, e non dei morti viventi. Fanno paura, ed ogni volta che vieni colpito, perdi anche 1 punto PSI. Se vinci, vai al **422**.

214

Il negozio è piccolo, ma gremito di gente; il profumo è delizioso, ma la lunga fila ti spazientisce (perdi 1 punto PSI, ma solo se hai almeno due o più punti PSI). Quando è il tuo turno, puoi decidere di comprare pane per uno o più pasti; ogni razione costa 2 Denari. Inoltre vendono un tipo di biscotti che fanno solo qui, chiamati Allocchi. Li puoi mangiare in ogni momento però non in combattimento. Ogni Allocco è grosso come il pal-

mo di una mano, e fa guadagnare 3 PF se mangiato, costo: 5 Denari (è cibo, non un medicinale). Quando esci, vai al **250**.

215

Il mattino seguente si sente un certo trambusto. Ti affacci dalla terrazza, e vedi passare una vettura della polizia, da cui scendono alcuni gendarmi. Tuttavia non capisci bene che succeda, e le guardie sembrano interessate a qualcosa che da quassù non si vede. Decidi di andare in strada a vedere (**224**), ignori il fatto e ti rechi al bar (**237**), oppure percorri le strade a piedi stando lontano dai guai (**211**)?

216

La reazione delle suore è inattesa e violenta: esse spalancano gli occhi, e vedi che sono occhi di serpente, alieni, non da essere umano. Cerchi di non pensare cosa sia successo in questo posto, perchè evidentemente qualcuno ha preso il posto delle monache, ma adesso è il momento di combattere. Una delle "suore" mostri sguaina un kriss (lungo pugnale dalla lama ondulata) da sotto la lunga veste, l'altra una mannaia.

Monache (Impostori)
DES 3
FOR 5 DANNI 7
PF prima 25 seconda 13

Se vinci puoi prendere le loro armi, ma non trovi nes-

sun altro oggetto interessante. La mannaia (arma media, Danni : 7; valore 8 Denari)non ha nulla di speciale; il kriss, invece, è ornato con delle complesse rune rosse brillanti: ogni volta che colpisce un avversario (arma media, Danni: 7, Valore: 50 Denari), ti fa recuperare 1P.F. Questa arma è magica, ma i preti ed i frati non possono usarla in battaglia. Quando hai finito, vai al **227**.

217

Insegui il ladro, ma esso si sporge da un finestrino e si arrampica sul tetto del treno in corsa, tra gli strilli delle signore e la concitazione generale. Se lasci stare, vai al **153**. Se invece vuoi seguirlo lassù, devi fare un pericoloso tentativo di DES: se riesci vai al **119**, altrimenti al **226**.

218

La visita prosegue in un lungo corridoio, antico e curato, con vetrate in alto; queste ultime sono monocromatiche (tutte di un colore solo, blu), alte e strette, come se fossero strane feritoie. Non ci sono adornamenti, se non il fatto di altri drappi neri. Ad un tratto una consorella chiama la suora, ed essa si allontana per un po'. Potresti approfittarne per allontanarti e proseguire l'esplorazione da solo (**227**), oppure aspetti il suo ritorno in silenzio (**229**)?

219

Paghi il giornale (un solo Denaro). Se hai finito tutti i soldi, il ragazzo che li vende te lo regala, dato che era l'ultimo rimasto. L'articolo narra di alcuni eventi terribili avvenuti proprio nel tuo quartiere, con chiaro riferimento a mostri di fuoco alati, e che verrà rafforzata la sorveglianza. La cosa ti rende più tranquillo: guadagni 3 punti PSI. Mentre leggi, alcuni omoni stanno trasportando mobili in strada per un trasloco. I mobili sono tutti d'ebano, con ricchi intarsi ora dorati, ora d'avorio o rossicci. Un dettaglio ti incuriosisce però: un grande specchio coperto da un lenzuolo. Parte del lenzuolo è caduto e vedi delle strane figure entro lo specchio. Vuoi controllare (**231**)? Altrimenti vai al **211**.

220

Scendi per una lunga scala di ferro battuto, ed in fondo trovi una porta di metallo, guardata a vista da una guardia dalla camicia bianca, con un cane da guardia accanto. C'è una targhetta vicino alla porta, ma non la vedi bene e non puoi leggerla. Decidi di passare oltre senza dir nulla, facendo finta di niente (**149**), provi a parlare (**202**), o torni indietro (**212**)?

221

Ti trovi in un refettorio. La stanza non è molto illuminata, le finestrelle sono piccole e poste in alto, dotate tutte di inferriate. Ci sono lunghe file di banchi, e tavoli con vassoi, posate, taglieri e caraffe. Trovi anche utensili, come cavatappi, apriscatole ed un accendino, di-

sposti con ordine su un tavolino lungo e basso. Fai una prova di INT (cercare): se riesci, trovi a terra una piccola clessidra, in buono stato. Non hai idea del possibile valore che possa avere, ma decidi tu se tenerla o no. Puoi rilassarti un attimo, e consumare un pasto, o bere un po' di brandy. Decidi di non accendere sigari & affini, dato che l'odore potrebbe insospettire chi verrà dopo di te. La sola uscita consiste in una scaletta a chiocciola che conduce verso il basso (**312**).

222

Ti afferrano e ti gettano dentro la fornace !!!

223

Attivi il tuo potere, ed una gran quantità di macerie, sassi, pezzi di lamiera e scariche elettriche si abbattono tutt'intorno a te. I soldati vengono investiti con grave danno; alcuni pezzi di metallo tuttavia rimbalzano con violenza sul serbatoio del carro armato, che a quanto pare era pieno di gas: subito si sente un enorme boato, e ciò che resta è soltanto un cratere, ed un po' di polvere...

224

C'è molta polizia, e tu ti fai spazio tra gli agenti dalle lunghe mantelline. A terra, per strada, giace un cadavere; lo vedi per un solo istante, ma poi vieni fatto allontanare. Se sei un ufficiale, vai al **228**. Altrimenti fai una prova di CAR: se riesci vai al **228**, altrimenti al **243**.

225

La donna che lava le scale ti chiede prima di tutto se hai del cibo. Decidi quante razioni donarle e vai al **201**. SE non vuoi o non puoi, vai al **238**, tenendo conto che ella non ti rivolgerà più la parola, in seguito.

226

Purtroppo perdi la presa e voli giù dal treno in corsa. Anche se la caduta non è mortale, le condizioni sono gravissime....

227

Ti trovi in un altro corridoio, sul fondo del quale c'è un arco che immette in un giardino con un chiostro. Sotto l'arco ci sono due suore, ma si muovono in modo strano, tendono a stare curve ed a tenere lo sguardo basso. Per evitare di essere visto, devi intrufolarti in un corridoietto immerso nel buio, alla tua destra. Il corridoio ha una porta in fondo, a circa cinquanta metri da te; la vedi, dato che è semiaperta e lascia filtrare un po' di luce (**194**). A metà del corridoio, sulla sinistra, c'è un'altra porta, anch'essa visibile nel buio per lo stesso motivo, e da quella parte senti il provenire rumore un gocciolio d'acqua (**288**). Alla tua destra, invece, c'è un pannello a parete con molti interruttori, leve e lucine rosse (deve trattarsi di un quadro elettrico). Se vuoi esaminarlo, vai al **188**.

228

Ti viene permesso di restare in zona. I poliziotti parlano di delitto passionale, e sembra che l'arma usata sia stata una falce. La vittima è stata decapitata. Le loro ricerche li ha portati a setacciare l'antica ex-stazione di Asandra, dato che da quelle parti potrebbe nascondersi un pericoloso assassino. Riesci ad attaccare discorso con un gendarme, il quale ha un aspetto marziale sotto i grandi baffi neri, ma che sembra apprezzare il tuo interessamento. Egli ti spiega che un pericoloso killer sta uccidendo vittime a caso, decapitandole, già da alcune settimane. Si pensa che si nasconda presso Asandra, ma la zona è vasta ed è pericolosa, soprattutto ora che le acque di irrigazione sono state gravemente contaminate. Quando arriva l'investigatore capo, ti viene addirittura chiesto se vorresti partecipare alle indagini. Se accetti, vai al **443**.

Se rifiuti cortesemente, puoi andare al Bar (**237**), oppure proseguire per strada (**211**).

229

Vieni condotto in un grande cortile, circondato da un chiostro. Il cortile è interamente lastricato, ed è privo di piante o alberi. Chiedi alla monaca dove siano i bambini, ed ella risponde che presto verranno portati alla mensa (è da poco passato mezzogiorno e trenta). Ti propone di vedere la portineria e la biblioteca (**255**), oppure cerchi un modo di svincolarti, per poterti muovere da solo (**249**)?

230

Quando il direttore muore, esso prende fuoco da solo; tra le fiamme appare per un attimo un volto demoniaco che ti fissa con severità, per poi svanire subito. Il tuo nemico brucia a velocità innaturale, ma non appicca fuoco a niente di ciò che tocca, nemmeno i documenti della scrivania; presto si riduce in cenere, e di lui resta soltanto la maschera d'acciaio sopra un mucchietto di polvere. In mezzo alla polvere trovi un oggetto interessante: una carta da gioco, che raffigura l'asso di denari. Finchè lo tieni con te, aumenta di 1 punto il tuo Carisma. Doveva essere un portafortuna, e ne percepisci il potere. Poi fai la cosa più importante: prelevi le due monadi dai piatti della bilancia sulla statua. Recuperi 10 punti PSI e 10 PF. Esci dall'ufficio, ripercorri il corridoio, ed apri dal portellone in fondo, uscendo all'aria aperta (**247**).

231

Lo specchi dapprima si limita a riflettere la tua immagine. Dopo un po' tuttavia ti accorgi che stai osservando la strada in cui ti trovavi da una finestra rettangolare, della stessa forma dello specchio, mentre tu ora sei in una grande zona buia; ammesso che sia una stanza, con questa apertura sul mondo esterno, il soffitto ed i muri non sono visibili, e non si riesce ad attraversare la finestra; la zona contiene alcuni bracieri accesi, mentre diversi fuochi fatui danzano silenziosamente per la stanza. Ti volti e senti una specie di miagolio, amplificato molte volte. Dall'oscurità sbuca un enorme gatto nero, con nove code, il cui sguardo è malvagio ed intelligente. La bestia è grossa come un pony, ma molto più ve-

loce e pericolosa:

Gatto a nove code (demone)
DES 5
FOR 6 DANNI 9
PF 20

Si tratta di un demone, quindi è vulnerabile ad armi consacrate o magiche. Le armi normali infliggono metà danno (arrotonda all'unità inferiore). I proiettili subiscono la stessa regola. Poltergeist e Raggio PSI funzionano bene. Se usi esorcismo, vai subito al **444**. Se lo batti, vai al **417**.

232

Il "registro" è scritto in modo stranissimo: si tratta di simboli alieni, come se fossero stati scritti da un popolo di un altro mondo. Le lettere sono simboli complessi in tre dimensioni, che sembrano mutare forma a seconda di come le si guarda, e l'inchiostro usato è una sostanza mai vista, bianca, usata su fogli neri. Le due "suore"sembrano infuriarsi per la tua curiosità, e ti si avventano contro sibilando: noti che al posto degli occhi hanno occhi da serpente, ed i canini sono molto più lunghi della norma.

Monache (impostori)
DES 3
FOR 5 DANNI 5
P.F. prima 21 seconda 23

Puoi tentare di fuggire; se ci riesci, spalanchi la porta alle tue spalle, e ti ritrovi in un giardino perimetrale esterno. Corri lungo il perimetro del palazzo e ti infili nella prima porta che trovi, notando che non vieni inseguito (vai al **205**). Se vinci, vai al (**181**).

233

Devi affrontare questo spietato despota, ma pare proprio che si tratti di un illuminato.

Lord D. Morrin
*DES 4 INT 12**
PF 25

*Ad ogni turno, invece di attaccare, emette un raggio psichico che ti infligge un danno ai P.F. pari alla propria INT (12). SE sei un illuminato, puoi apprendere in parte questo potere al termine del combattimento (puoi attaccare col pensiero un nemico in modo automatico, ma farai un danno pari alla tua INT diviso 2). Se vinci vai al **241** .

234

Dall'alto vedi una brutta scena: un uomo molto alto (oltre i due metri), passeggia in mezzo ad un tappeto di manichini fatti a pezzi, sparsi per tutto il pavimento. Il tizio ha la pelle molto chiara, la barba foltissima e candida, ed è vestito di nero e rosso; ha anche dei sonaglini legati agli stivali, ma la scena è macabra: ogni tanto punto una mano verso il mucchio di membra, e dalle

sue dita si diparte una luce azzurra. I corpi toccati dalla luce si animano: i manichini sorgono come se fossero morti viventi, con quel tetro sorrisetto dipinto in volto, ed eseguono alcuni compiti che gli vengono assegnati, ma quasi sempre sono mansioni insensate!
Potresti tentare di andartene di nuovo dalla finestra (**433**), oppure proseguire lungo la balconata senza farti scoprire (**411**); oppure decidi di sparare all'essere demoniaco (**240**)? Un altro piano potrebbe essere di scendere di sotto di nascosto ed attendere il momento buono per attaccarlo (**422**)!

235

Un tizio sbuca improvvisamente da dietro un angolo, e cerca di spingerti in mezzo alla strada, proprio sotto al macinatore in arrivo. Non lo vedi che per un attimo: in volto sembra un manichino, con anche un pezzo della testa staccato, ma sei certo che si tratti di una maschera. Il tizio indossa una lunga giacca nera, con sotto degli stracci di vario colore. Fai una prova di fortuna: se riesci vai al **209**, altrimenti devi fare una prova di DES: se riesci vai al **209**, altrimenti al **160**.

236

Gli operai attaccano le guardie, ma tu devi vedertela con il direttore. L'Unghro non perde la sua boria: si aggiusta i polsini, si alza dalla poltrona, ed assume una guardia da pugile, dimostrandosi un vero peso massimo (in tutti i sensi). Ma non sarà facile battere l'Unghro: sembra contento di rischiare le penne, mentre nubi di

vapore e fuliggine si innalzano dalle caldaie dandoti fastidio, ed il calore è intollerabile:

Direttore Arkami Museidòs
DES 5
FOR 8 DANNI 6
PF 66

NB: fa due attacchi per turno. Se porti la sua resistenza a 50 o meno, inizia a stancarsi e farà un solo attacco per turno. Quando è a 30 infligge danni pari a 4 P.F. SE vinci, vai al **131**.

237

Ordini la colazione, che viene subito servita (recuperi 5 PF, anche se sei un esploratore, paghi solo 2 Denari). Vedi alcuni tizi che giocano a carte (**251**); se non ti interessa, vai al **211**, dopo aver pagato il conto, naturalmente. Se non puoi pagare il conto, vai al **429**.

238

Sali su per una scala metallica, la cui ringhiera in ferro battuto è molto decorata, in stile art nouveau. Tanta eleganza contrasta con la povera donna che lava le scale mentre le stai percorrendo. La donna lavora senza parlarti, e ti ignora deliberatamente. Ha un aspetto molto sciupato, ed è vestita con un abito semplice, di cotone scuro. Puoi decidere di parlarle tu (**225**), oppure puoi entrare nella prima porta in cima alle scale (**172**), o percorrere il corridoio successivo (**190**).

239

Quando sconfiggi il burattinaio, esso si scioglie come un cumulo di neve, insieme a tutti i vestiti, lasciando al suo posto solo una pozzanghera con dei sonagli. Dalla pozzanghera e da molti dei manichini a terra fuoriescono volute di fumo, che salgono verso l'alto; senti anche delle grida provenire dal fondo di un corridoio, come se fosse in corso una colluttazione, ma ti accorgi che si sono abbassate delle grate di ferro, e che i corridoi sono ora inaccessibli. Puoi prendere la clava chiodata del burattinaio (arma magica ; arma media, Danni 8). Trovi inoltre a terra un flaconcino con un antibiotico color ruggine (medicinale: recuperi 8 PF). Decidi di uscire prima che accada qualche altro maleficio, ed esci dalla fabbrica passando in mezzo alle membra di legno dei fantocci a terra. Una volta uscito, decidi di dirigerti a est, verso i campi in periferia (**170**), oppure verso il centro della città, sotto le ciminiere (**99**)?

240

Prendi la mira e inizi a sparare. Il gigante dagli occhi rossi si volta e ti risponde facendo alcuni gesti con la mano: ogni volta che lo fa, uno dei sparsi pupazzi a terra vicino a te si anima, e ti morde, ti graffia o ti colpisce, facendoti un danni pari ad 1D10. Il burattinaio ha DES 5 e PF: 66

Agisce in base al suo turno di DES, ed effettua le magie in modo automatico. Se lo abbatti, vai al **239**.

Altrimenti, se termini i proiettili, devi scendere dalla gradinata e combatterlo (**204**).

241

Il direttore è morto. Trovi nel taschino una chiave piccola e molto rifinita, dorata, con incisa la scritta "chiave # 44"; inoltre trovi un orologio d'oro, che vale almeno 25 Denari. In un cassetto ci sono due flaconcini di sali per far riprendere dallo svenimento: ognuno fa recuperare 4 P.F. se inalato. Controlli anche il registro che pare fosse al centro dell'interesse del direttore. Noti che invece si tratta di un libro di astrologia, e ci sono delle annotazioni a bordo delle pagine. Sistemi i resti del direttore alla meno peggio per non farlo notare troppo ed esci subito dall'archivio. Puoi recarti in una stanza adiacente e scendere una scala metallica (**220**), oppure prosegui per la grossa doppia porta di legno, una volta uscito fuori dall'archivio (**244**).

242

Il fornaio, un tizio di mezza età che si muove velocissimo da una parte all'altra, ha un negozio piccolo, tutto di pietra a vista, affollatissimo. La fila di gente è lunga, e dopo un po' ti spazientisci: perdi 1 punto PSI. Aspetti ancora (**214**), o te ne vai (**250**).

243

La polizia ti costringe a circolare. Non molto lontano, un ragazzo vende giornali, gridando i titoli a gran voce, e potresti comprarne uno (**219**); puoi recarti al bar dove eri stato ieri mattina col giovane commissario (**237**), oppure prosegui verso la città (**211**)?

244

Ti trovi in un altro grande capannone, alto ed illuminato da ampie aperture a forma di oblò. La stanza è invasa da grossi macchinari e filatoi. Molte donne si occupano di infilare cotone grezzo in speciali aperture, affinchè la macchina possa sgranarlo e lisciarlo. Altre operaie riparano i guasti ed oliano i numerosi ingranaggi. Ci sono parecchi custodi, che sorvegliano il tutto. I bambini portano via i sacchi vuoti e riportano quelli pieni di cotone vicino alle macchine. I sacchi sono accumulati in una zona vicino ai bagni (**134**), altrimenti puoi tentare di percorrere il perimetro del capanno senza farti vedere, fino ad una scala larga di ferro che conduce al primo piano (**238**).

245

Stanco di aspettare a vuoto, sbirci dietro al bancone, e scopri con orrore che il padrone del negozio è stato assassinato; la scena è molto cruda, e c'è sangue ovunque dietro al bancone. Dall'ingresso del negozio, non si scorgeva nulla di tutto questo scempio; fai una prova di SAG: se fallisci perdi 5 punti PSI, altrimenti solo 2 PSI. Arriva intanto la polizia, che fa irruzione nel negozio; vieni condotto fuori e interrogato; Se sei un ufficiale, vai al **248** senza fare alcuna prova; altrimenti, fai una prova di CAR: se riesci vai al **248**, altrimenti vai al **252**.

246

Attraversi una piazza piuttosto grande, al termine della quale puoi scegliere tra due strade: una poco trafficata, che conduce nel quartiere ai piedi del colle Sirgea (**176**); la strada più trafficata conduce presso i palazzi della ex stazione ferroviaria di Asandra (**258**).

247

Attraversi il portellone e ti ritrovi all'esterno, anche se alcune ciminiere incombono su di te, quasi minacciandoti. Ormai è sera, e tra poco sarà buio. Ti trovi in cima ad una scala antincendio di metallo, in ottimo stato. Scendi in fretta la gradinata, e vai al **169**.

248

La polizia crede alla tua estraneità ai fatti, anche grazie alle tue ottime referenze. Ti viene tuttavia richiesto di non lasciare la città per i prossimi giorni: quindi NON PUOI andare ad Asandra. Se lo facessi, verresti arrestato, dato che la polizia attualmente controlla quella zona; prosegui per la tua strada, andando al **246**.

249

Un'altra consorella chiama la suora, che prende momentaneamente commiato, mentre tu le dici che l'aspetterai qui. In realtà ti defili subito; percorri un breve tratto, ed attraversi il cortile col chiostro senza farti scorgere; tale cortile confina con una zona del parco dei ricordi. Pensi sia una buona idea andarci, e da lì potresti tro-

vare un altro ingresso per l'orfanotrofio; ti basterà scavalcare un cancelletto, ironicamente chiusa con lucchetto, ma non più alto di un metro. Entri quindi nel giardino (**265**).

250

Attorno al negozio d'armi si è radunata una folla di passanti, e ci sono molti poliziotti. Non si può certo entrare, e nemmeno avvicinarsi, quindi non rimane che proseguire (**246**).

251

Il tavolo da poker accoglie gente di ogni tipo. Molti sembrerebbero dei guerrieri da strada, pronti ad estrarre le pistole appena fiutano qualcuno che stesse barando a carte. Ci sono molti sigari accesi, e puoi accendertene uno anche tu. Sul tavolo ci sono bicchieri e Whisky a volontà: se vuoi puoi favorire gratuitamente. Per giocare a poker, devi fare una puntata di 5 Denari su un numero. Poi tira 1D10 e vedi se esce il numero puntato. Se sì, vinci 20 Denari, altrimenti non vinci nulla. Dopo due vittorie, non puoi più giocare. Quando hai finito, vai al **211**.

252

Vieni ritenuto l'autore materiale del delitto. L'opera è da attribuirsi ad un killer che infesta Volandra da alcuni anni, e che le forze di polizia ricercano con fervore da un sacco di tempo. Non sarà facile scampare alla pena

capitale...

253

Attraversi la porta, e subito ti senti mancare il terreno sotto i piedi, che infatti è a 4 metri sotto di te. Perdi 10 P.F. (danni da caduta). La porta è rialzata di circa quattro metri dal pavimento della stanza; e non vedi scale o altri metodi per tornare indietro, ma vedi che ci sono altre uscite, e la stanza non ha altre anomalie apparenti. Ti rialzi (**221**).

254

Il negoziante non c'è, a quanto pare. Il negozio è immerso nel silenzio, e ci sono fucili da caccia, machete ed armi varie appese ai muri. Ti aggiri per il negozio, osservando la merce (**257**), aspetti, magari chiamando di tanto in tanto (**245**), oppure te ne vai (**246**)?

255

Le due suore ti portano in un piccolo ufficio e ti offrono un liquore dolce che fanno solo loro da secoli: è dolce e fa recuperare 3 PF e 3 punti PSI. Noti anche un registro aperto su uno scrittoio, e le sue pagine sembrano nere, con scritte bianche. Ci sono anche oggetti comuni come penne ed un calamaio, un tagliacarte e molti fogli scritti. Al muro è appeso un altro gran drappo nero. Ti avvicini al registro, e lo osservi (**232**), oppure saluti e decidi di andartene (**318**)?

256

C'è un dislivello di circa quattro metri tra la porta ed il pavimento, e cadi; tuttavia, il contatto telepatico col tuo animale, che ha i riflessi superiori a quelli di un uomo, ti permette di reagire in fretta: ti coordini a mezz'aria con agilità, atterrando bene, e senza riportare alcun danno (**327**).

257

Ci sono molte cose interessanti in questo negozio. Su uno scaffale è appoggiata una scatola decorata, e decidi di aprirla, mentre aspetti. Dentro ci sono due pistole da duello, (*valore complessivo: 80 Denari cariche, 60 Denari scariche*), ognuna caricata con un colpo. Dato che entrambe le pistole sono più piccole di quelle comuni, puoi prenderle entrambe e tenere con te un'ulteriore arma da fuoco che già possiedi. Le pistole possono essere usate contemporaneamente a distanza (e per i cacciatori di taglie anche da vicino). Le pistole da duello hanno un proiettile di calibro raro, e quindi puoi usarle solo una volta ciascuna. Dato che non arriva nessuno, decidi di andartene dal negozio, e noti che, per la strada, si sta radunando un po' di gente: deve essere successo qualcosa, ma decidi di non interessartene (**246**).

258

Per andare presso Asandra, puoi prendere il tram elettrico al prezzo di 15 Denari. Se lo fai arrivi senza problemi, in poco tempo e fresco come una rosa. Se invece vai a piedi, la camminata si fa sentire: perdi 2 PF, e,

dato che si fa tardi, devi sostare e consumare un pasto; se non mangi, perdi ulteriori 5 P.F. per la fame.
La ex stazione è un imponente edificio del secolo scorso, in parte con delle crepe risalenti alla guerra. Dietro di esso si estendono campi a perdita d'occhio attraversati da stradine di campagna e qualche linea ferroviaria ancora in uso. L'edificio ha due ingressi: uno principale con un bar (**296**), ed uno secondario dove c'era la sala d'attesa (**310**); puoi anche attraversare un secondo edificio (la ex biglietteria), oltre il quale c'è uno sparuto gruppo di casette vicine ai campi (**262**).

259

La monade dalla luce verdolina deve avere avuto degli effetti negativi sulle piante ed anche sull'acqua del pozzo. la raccogli ed esci dalla torre; noti che l'edera che la ricopre ha già cambiato colore, ed ora è rossiccia-marrone, come se stesse appassendo. Vai al **350**.

260

I contadini non ti sentono, o forse non vogliono ascoltarti, e dovunque volano fendenti di forcone, ascia, machete ed altri micidiali strumenti. Non ce l'hanno con te, ma la loro frenesia e la tua vicinanza ti mettono in pericolo: fai una prova di DES: se riesci vai al **264**, altrimenti al **268** .

261

E' probabile che tutti gli abitanti dell'orfanotrofio adesso sappiano della tua intrusione!Quindi dovrai usare la massima cautela. Trovi una sola porta in giardino (**205**).

262

Superi la ex-biglietteria, che ha la facciata rovinata dai colpi di fucile sparati nel secolo scorso, e poi passi davanti ad una casetta, con un cavallo legato davanti. Il cavallo è sellato e caricato con due bisacce chiuse, e colme di qualcosa. La porta è socchiusa, ed a terra ci sono dei segni come di graffiature fatte sul selciato. Ti avvicini al cavallo sellato (**270**), bussi (**292**), oppure prosegui verso il paese di Asandra (**272**)?

263

Il terreno ti viene a mancare sotto i piedi, improvvisamente. Esso infatti si trova circa quattro metri più sotto rispetto alla porta; subisci 10 P.F. di danni da caduta. SE sei ancora vivo, vai al **327**.

264

Riesci ad evitare di essere colpito, se non di striscio a causa di un forcone vagante (perdi 1 P.F.); Non sei in grado di far ragionare queste persone, in nessun modo. Non ti resta che allontanarti, anche perchè potrebbero iniziare a vederti pure come una minaccia (**330**).

265

Ti staranno di sicuro cercando, ma il giardino per ora sembra un posto sicuro. Questo giardino è collegato al parco dei ricordi, ed è caratterizzato da alberi molto alti, che coprono il cielo totalmente, creando un'atmosfera cupa e silenziosa. Costeggiando il muro esterno dell'orfanotrofio, giungi presso le finestre del refettorio; esse sono a livello del terreno, dato che quella stanza è seminterrata. Se vuoi spiare attraverso le inferriate puoi farlo ora (**274**). Se non ti interessa, vedi che a pochi passi, in uno spiazzo tra gli alberi, c'è una grande statua, alta circa due metri, coperta da un drappo di colore purpureo. Se vuoi rimuoverlo per controllare, vai al **283**; se invece prosegui lungo il perimetro del muro vai al **261**.

266

Ti trovi in una piccola stanza, con una serie di sedie impilate e poste in un angolo. Al muro ci sono i soliti drappi neri ed alcuni color porpora. Se li sollevi, vedi che tutti coprono crocefissi, quadri con tematiche religiose, e statue di santi. I drappi color porpora, invece, nascondono quadri raffiguranti dei soggetti misteriosi, sembrerebbero degli uomini con gli occhi, la lingua ed i denti da serpente. Dinanzi a te vedi una scaletta di legno che sale verso l'alto (**298**), e poi c'è una porticina di legno con sopra appesa una croce, ma appesa a testa in giù (**276**).

267

Ti butti sul letto, pronto al riposo più assoluto, quando ad un tratto il grammofono inizia a suonare da solo; la musica è una nenia cantata in una lingua sconosciuta; ascoltarla ti incute paura (perdi 2 punti PSI), ma non sai il perchè; arma alla mano, vai a vedere di che si tratta: la luce è spenta, quindi la accendi tu. Il grammofono sta girando, ed a un tratto vedi che sta materializzandosi uno spettro: si tratta di uno scheletro alto e magro, di colore nerastro, ma trasparente, quasi fosse fatto di fumo, e non ne distingui bene i contorni. Le orbite vuote però, brillano di una luce verde e maligna. Se hai un'arma d'argento oppure magica puoi usare quella senza problemi; altrimenti afferri un tagliacarte d'argento che hai a portata di mano (arma piccola, Danni: 5). Vai al **331**.

268

Vieni colpito da un'ascia con estrema violenza, dato che il colpo era diretto verso un pilone di legno alto sei metri. Fai una prova di COS: se fallisci, la ferita causa un'emorragia troppo grave, e muori dissanguato in pochissimo tempo; se riesci, il colpo ti sottrae comunque 18 P.F. Se sopravvivi, ti allontani (vai al **330**).

269

Il vento soffia con forza, ed a tratti svanisce, mentre il cielo è scuro al punto da sembrare notte. Se tu non fossi sicuro della scelta di esplorare, preferiresti non uscire con questo tempo. Desideri, prima di metterti in viag-

gio, documentarti con un libro su Tasska (**399**), oppure controlli bene se in casa non avessi qualche oggetto utile per arricchire l'equipaggiamento (**358**); potresti prepararti una colazione decente (**334**), oppure esci di casa e parti subito, al **392**?

270

Il cavallo ti ignora. Alla sella sono state assicurate due grosse bisacce, collegate tra loro con cinghie di cuoio; le bisacce non si possono aprire, dato che sono state cucite. Per aprire una bisaccia, dovrai tagliarla o strapparla (**282**); se decidi di evitare, e piuttosto bussi, vai al (**292**). Se lasci perdere puoi proseguire verso il paese di Asandra (**272**).

271

Corri veloce, ma ben presto inizia a girarti la testa, e le gambe non ti reggono. Forse hai ingerito qualche veleno o qualcosa di tossico; cadi, e poco dopo perdi conoscenza...

272

La strada, di terra battuta, è larga circa cinque metri e prosegue in mezzo alle spighe di grano su ambo i lati; ogni tanto, in lontananza, scorgi qualche fattoria oppure i ruderi di qualche vecchia stazione che spunta dai campi. Dopo un po' di cammino, scorgi uno spiazzo tra il grano dove giace a terra un uomo che si lamenta; di certo sta male, forse è moribondo... Ti avvicini e vedi

che è gravemente ferito. Se sei in grado di ridargli almeno 4 P.F. (non puoi usare cibo per farlo), vai al **284**. Se non puoi, il tizio muore poco dopo. Non c'è nessuno in giro, e le fattorie sono molto distanti. Non ti rimane che andare oltre, e magari avvisare del fatto i primi abitanti che trovi (**296**).

273

Raggiungi il gruppetto di case in mezzo ai campi. Senti delle grida, e vedi una scena orrenda: un gruppo di contadini, armati con forconi, asce e falci, sta combattendo contro un mostro grottesco: esso ha la testa che pare fatta di lamiere contorte e assemblate assieme, e lunghe zampe alte alcuni metri, spesse e simili a tronchi di legno. Ti unisci ai contadini per combattere (**280**), oppure ti dai alla fuga (**271**)?

274

Una suora fa il suo ingresso nel refettorio, tenendo sempre lo sguardo basso, come se lo facesse apposta. Poco dopo entra uno sciame di bambini mostruosi: hanno tutti grossi occhi da serpente, lingue nere e biforcute, zanne ed alcuni hanno tracce di scaglie verdastre sul volto. Anche se li vedi da lontano, la scena è orribile. La "suora"è imperturbabile, e controlla i mostri che si siedono vicino ai banchi, mentre altri distribuiscono a tutti i coltelli ed i piatti di alluminio. Il pranzo consiste in pezzi di animali vari crudo, tagliati malamente a pezzi. Devi fare una prova di SAG: il fallimento causa una perdita di 7 punti PSI, la riuscita solo 2

punti PSI. Se non impazzisci, ti rialzi sconvolto e vai al **265**.

275

Ti accosti ai suonatori e vedi che tutti hanno lo sguardo fisso, e si muovono freneticamente, ma in modo meccanico, come se non fossero coscienti. Ad un tratto, uno di essi, un violinista, cade a terra svenuto, e sbatte la testa, ferendosi. Nessuno reagisce, anzi tutti continuano a suonare e ballare. Noti che anche tra chi balla, a ritmo frenetico, ogni tanto qualcuno cade a terra e non si rialza, e viene calpestato dagli altri. La scena è grottesca (perdi 1 punto PSI). Decidi di esplorare una delle case (**313**), o ti allontani dal paese (**335**)?

276

Ti trovi in una piccola cappella, piuttosto disadorna, fatta tutta in pietra a vista. Il soffitto è a crociera, con pietre nere e bianche. Non vedi croci nè immagini sacre. In fondo alla unica navata, c'è un piccolo altare con dietro un tabernacolo d'oro, da cui si diparte una flebile luce argentata. Fai un passo, e due mostri ti si avventano addosso; arretri, e vedi che loro non ti raggiungono, dato che sono incatenati. Appena ti riprendi dallo spavento, vedi che si tratta di due bambini sui sette-otto anni, ma hanno occhi, lingua e zanne di serpente; uno dei due ha anche molte squame rettiliformi sulla faccia. Per proseguire nella cappella devi abbatterli, ma se ti allontani non potranno raggiungerti, sebbene tentino di morderti. Puoi usare armi da sparo finchè vuoi, ponen-

doti alla giusta distanza:

Pseudo-infantiformi
DES 3
FOR 6 DANNI 6
PF primo: 18 secondo: 19

Puoi andartene o abbandonare lo scontro quando vuoi, al **298**; se li batti vai al **285**.

277

Riesci a reagire allo sgomento, e d'istinto colpisci il grammofono, che cade e purtroppo si fracassa. Il disco si spezza in due parti, e ne fuoriesce un minaccioso vapore color turchese; esso tuttavia si innalza verso l'alto e si smaterializza. Ancora scosso per l'evento, ti calmi e controlli che non ci siano altre sorprese in casa. Ritorni poi in camera, serri la porta, e tieni le armi vicine. Anche se per poco, riesci a riposare. Vai al **397**.

278

Entri nel salone, e noti che è del tutto deserto; la sola cosa degna di nota sono le grandi porte finestra che si affacciano direttamente sui campi di grano. Anche il bar è vuoto. Chiami a gran voce, ma nessuno risponde. Sul bancone è avanzata una bottiglia di vino, ed una scatola da tabacco, dentro alla quale però ci sono ben 5 proiettili di calibro normale. A terra ci sono alcuni bicchieri rotti, ma non vedi segni di lotta o indizi sospetti. Non ti resta che andartene, e cercare altrove le risposte

a queste strane situazioni. Vai al **276**.

279

Ti prepari subito un bicchiere di brandy speciale (recuperi 3 PF, anche se non sei un cacciatore di taglie). Dietro alle bottiglie, poi scorgi un debole brillio. Sposti una bottiglietta e vedi che c'è una spilla d'argento e turchese, piuttosto piccola, che rappresenta una testa di falco. Sembra antica, e non hai idea di dove provenga. Finchè la tieni con te, senti la tua mente rafforzata: aumenta la tua INT di 1 finchè tieni la spilla con te. Ancora sorpreso, senti una musica provenire dalla sala, come se si fosse azionato il grammofono da solo; non conosci la musica che è stata messa. Essa è dapprima rilassante, poi assume toni cupi, che ti incutono uno strano nervosismo (perdi un punto PSI). Vai a vedere, e vedi che in effetti il disco sta girando sul grammofono, ma la manovella no sta girando come dovrebbe. Colpisci il grammofono con un oggetto (**277**), oppure osservi la scena e vedi cosa succede (**361**)?

280

Combatti con i contadini in modo valoroso e sfrenato. Alla fine una delle zampe del gigantesco mostro cede, e si spezza. Purtroppo non esiste nessun mostro: tu e gli altri state colpendo i piloni di sostegno di una grossa tettoia di lamiera. Avendo spezzatone uno, alto sei metri, una valanga di lamiere, legname e calce vi precipita addosso, facendo una strage...

281

Ti nascondi dietro un grosso camino, che ti ripara dal vento; in strada sono apparsi molti soldati, quasi tutti poco visibili o sfocati, appartenenti ad un'epoca remota e richiamati nel tuo secolo chissà come. Il fantasma si sta ancora formando, ma decidi infine che sarebbe meglio andarsene. Prosegui verso un balcone sotto il tetto e salti su di esso con facilità. Dal balcone ti cali lungo una canala e scendi in strada (perdi 1 PF per lo sforzo). I soldati perlustrano le strade, in parte ingombre di detriti e macerie a causa dei crolli dovuti alla tempesta; con le loro divise del '600, brandiscono i moschetti; intanto il cavaliere si è formato del tutto, e salta giù dal tetto con la sua eterea cavalcatura. Ti sposti tra le macerie a carponi, per non essere scorto, mentre in lontananza senti il rombo delle cannonate. Fai una prova di DES: riesci (**291**) oppure no (**395**)?

282

Tagli la bisaccia, e subito cadono a terra parecchie teste di uomini, decapitati da poco tempo, riversando sangue. La scena è orrenda, e devi fare una prova di SAG: se fallisci, perdi 8 punti PSI e devi fuggire correndo per la strada al (**282**); se riesci a trattenere il ribrezzo, perdi 2 punti PSI, e puoi decidere di restare ad esaminare la casa che hai davanti (**292**), oppure proseguire per la strada (**282**).

283

Ti avvicini alla statua, e sfili il drappo color porpora. Ti aspettavi la statua di una madonnina, invece trovi una statua d'ebano e giada, che raffigura un demone terribile, dalle zanne e la lingua di serpente ed il corpo da uomo, che regge due torce. Appena rimuovi il telo, le torce si incendiano da sole. Gli occhi sono stati estratti da un uomo ed infilati nelle orbite vuote della statua; fai una prova di SAG: se fallisci perdi 5 punti PSI e vai subito al **265**. Se riesci perdi 2 punti PSI, ed esamini meglio la statua. Alla base della statua trovi un'iscrizione. La leggi con difficoltà, dato che le lettere sembrano cambiare forma a seconda di come le guardi. Tuttavia la lingua è la tua. Leggendo le parole arcane, vieni pervaso da un'onda di energia fiammeggiante. Da oggi in poi subisci metà danni da elemento fuoco. Dopo aver segnato questa novità, vai al **265**, lasciandoti le fiaccole accese alle spalle.

284

L'uomo rinsavisce grazie al tuo aiuto. Quando ridiventa cosciente, ti avvisa che qualcosa ha avvelenato le acque di tutta la zona; bere quell'acqua contaminata provoca allucinazioni, aggressività ed infine la morte. Dopodichè, aiuti il contadino ad alzarsi, ed egli si affretta zoppicando verso la strada, in direzione di Volandra. Il vento piega le spighe di grano ed i fiori, e scorgi alcune fattorie da cui esce un filo di fumo dal camino; prosegui (**296**).

285

Appena vinci, i mostriciattoli si trasformano in piccoli serpenti, che si incendiano da soli, ed infine non ne resta altro che un po' di cenere. Ti avvicini all'altare e controlli che non ci siano trappole. Il tabernacolo d'oro è tutto inciso con simboli sconosciuti. Aprendo lo sportello, trovi una scatola d'argento che emette una luce aliena, argentata. Dentro c'è una fiala di colore verde smeraldo, molto bella da vedere, con chiare iscrizioni mediche. Il misterioso infuso è un farmaco che ti farà recuperare 12 P.F. se ingerito. Noti che attorno a te non ci sono croci, ne immagini sacre. Torna alla stanza con la scala (**298**).

286

Nelle case ci sono brutte scene da vedere: la maggior parte delle persone sono morte o agonizzanti, come se fossero state avvelenate. Molti morti hanno in mano coppe e bicchieri. Decidi di stare lontano dalle caraffe d'acqua; non ci sono altre stranezze, non c'è mai segno di colluttazione o disordine nelle case. Trovi un gran numero di bottiglie di metallo con scritto"veleno per piante parassitarie", e puoi prendere con te quanti ne vuoi; trovi inoltre una falce (arma grande, DANNI: 10), appoggiata ad un muro, ma per maneggiarla serve una persona molto robusta.

In un'altra casa, che forse è una piccola biblioteca, trovi un ennesimo cadavere, ed un numero spropositato di libri; uno di essi ti interessa, ma è scritto in una lingua antica, forse l'ellenico. Fai una prova di INT (leggere), e se riesci vai al **329**; se fallisci, vai al **350**.

287

Prosegui per uno stretto vicolo, delimitato a sinistra da imponenti mura vecchie di oltre tre secoli, ed a destra da una serie di povere casette, alte al massimo due piani. Le case sono antiche, e talvolta danneggiate dai resti della guerra del secolo scorso. Da sotto terra addirittura sbucano lamiere e pezzi di antichi cannoni, di proporzioni colossali, ed uno di essi quasi ti sbarra la via. Dopo un po' il vicolo si allarga, e sotto le mura c'è, capovolto a terra, un antico carro armato. Esso ha un enorme serbatoio esterno, rovinato ma ancora ben sigillato. Ci sono anche alcune macerie sparse. Fai una prova di INT (osservare): se riesci, vai al **322** altrimenti vai al **317**.

288

Sospingi la porta. Ti trovi in un lavatoio. Ci sono due grossi lavandini sulla parete a destra, e da uno dei rubinetti di bronzo gocciola acqua. C'è poca luce, e si sente odore di detersivo. Non vedi molto bene, ma d'un tratto vieni aggredito da quello che sembra un grosso pipistrello, ma i suoi sibili ti mettono a disagio.

Animale volante
DES 6
FOR 7 DANNI 4
P.F. 22

A causa del buio, devi diminuire di 2 la tua FOR per questo combattimento, a meno che tu non abbia un rimedio contro l'oscurità. Se vinci vai al **294**.

289

Ti trovi nel vecchio quartiere ai piedi del colle di Tasska. Le case sono molto vecchie, ed alcune mostrano i segni della guerra avvenuta tra Asandra e Alemandia, quasi cent'anni fa. La maggior parte delle abitazioni non supera i due piani, i tetti spioventi, e le finestre molto grosse e prive di vetri, secondo il vecchio stile rurale di due secoli or sono; inoltre non vedi pali ne del telegrafo, ne della corrente. La strada principale è in salita, e si inerpica lungo la collina chiamata Tasska, fiancheggiato da queste case per tutta la sua lunghezza, ma non mancano orti, campi e giardini, tutti coltivati. Sta già calando la sera, e se vuoi puoi fermarti a consumare un pasto. Puoi anche bere oppure fumare un buon sigaro, sedendoti su una panchina. Non c'è molta gente in giro, e molte persone si affrettano verso casa. Ben presto il cielo si fa nuvoloso e nero, e viene attraversato da saette e lampi. Un fulmine cade su un tetto già malconcio, appiccandovi fuoco. Altri fulmini cadono al suolo. Devi trovare un rifugio. Corri verso un garage aperto (**319**), oppure ti affretti lungo la strada, di corsa (**354**)?

290

Prosegui per i campi, irrigati da tubazioni che spruzzano l'acqua verso l'alto. L'acqua cade a pioggia verso il basso, bagnandoti. Ti pulisci l'acqua dal viso e dalle mani, e ti accorgi che è calda. Per un momento hai un vago malessere, ma poco dopo ti riprendi. In lontananza vedi alcuni contadini che corrono attorno ad un treno cercando di salirci sopra. Aguzzi la vista, e ti accorgi

che è una falciatrice che si sposta sui binari, ed i contadini che si avvicinano vengono falciati. Di nuovo avverti il malessere, e ti pare che invece si tratti di un comune treno, con i contadini che cercano soltanto di salire. Un po' confuso, decidi di proseguire lungo la strada paesana (**316**), oppure attraversi i campi verso un gruppo di case non molto lontane (**273**)?

291

Capisci di essere testimone di una evocazione spazio-temporale: le rune indicano un nome ed una data: Lord Vladimir Christov 1637, e presto apparirà una proiezione tangibile della persona. Se però frapponi la mano lungo il tragitto delle rune, esse, come"disturbate", iniziano a scomparire. In effetti inizia a materializzarsi un cavaliere gigantesco, ma è sfocato e man mano che le rune scompaiono, anch'esso ricomincia a sparire. Infine la figura smette di materializzarsi. Per un attimo scorgi due occhi che ti fissano con odio, e poi più nulla; al suo posto compare un oggetto sferico, che si appoggia sulle tegole del tetto: si tratta di una monade dall'intensa luce blu notte. Spostandoti da un tetto ad un altro, riesci a raggiungerla. I fulmini colpiscono un altro albero nelle vicinanze, ma cerchi di non distrarti; per fortuna non c'è vento. Raccogli la sfera luminosa, e poi recati al **331**.

292

La porta non è chiusa a chiave, tanto che appena bussi essa si apre, rivelando un piccolo vestibolo buio. Accanto all'ingresso riesci a scorgere un interruttore. Se lo

premi, si accende un piccolo lampadario. Il vestibolo è privo di mobilia, se si eccettua uno specchio a parete ed alcuni quadri; tuttavia potresti esplorarlo meglio (**301**); l'unica cosa degna di nota è una tenda marrone che forse copre una seconda porta, che puoi andare ad esaminare (**306**).

293

Apri la porta, e ti ritrovi all'esterno, per la precisione in un giardino. La porta si affaccia su un sentiero, fiancheggiato a sinistra da un alto filo spinato, oltre il quale c'è un bosco, mentre a destra c'è il muro esterno dell'orfanotrofio. In fondo al sentiero c'è un cancello che dà sulla strada (**337**), altrimenti puoi rientrare all'interno ripassando dalla stessa porta (**298**).

294

Esamini la stanzetta, priva di finestre, ma con un'apertura sul soffitto per cambiare aria; noti anche alcune grate a terra, sotto le quali deve scorrere acqua, da quel che senti. Ci sono solo due lavatoi, ed uno scaffale con scatole di detersivi, più due grossi saponi rettangolari da bucato (che puoi prendere). Travi anche una fiala di medicinale disinfettante (Medicinale: recuperi 8 PF se lo usi). Ci sono alcuni panni stesi a cavallo di un filo, ma dubiti che asciughino bene, in un posto così umido. Quando hai finito, vai al (**194**).

295

E' quasi sera quando arrivi ad un villaggio sconosciuto, che potrebbe anche essere lo stesso Asandra. Le case sono disposte a semicerchio, e tutt'intorno ci sono alberi molto alti. La luce proviene da grossi falò accesi nella piazza tra le case. Una quindicina di musicisti sta suonando una musica incalzante e rapidissima, un po' stonata, ma ritmica, con violini, flauti e tamburelli, mentre una gran moltitudine di contadini, paesani e massaie, ragazzi, ragazze e bambini sta ballando a ritmo assolutamente sfrenato, ed ogni tanto qualcuno collassa a terra. La cosa orrenda è che chi sviene non viene soccorso, ma anzi viene ignorato e calpestato dagli altri forsennati. Cerchi di avvicinarti ai musici (**275**), o dai uno sguardo alla locanda principale, il cui uscio è spalancato (**313**)? Affacciato sulla piazza c'è un piccolo palazzo che sembra un'officina: è anch'esso con la porta spalancata, e reca l'insegna "quadro comandi chiusa" (**401**), ma volendo puoi lasciare subito il paese (**335**).

296

I campi di grano si stendono a perdita d'occhio, interrompendosi sono in prossimità delle lontane colline. Ogni tanto, lungo le rotaie, passa qualche macchina a vapore, per lo più falciatrici o aratri meccanici, manovrate da qualche persona. Ci sono molti tubi forati che sbucano dal terreno, e presto comprendi perchè: ad un tratto dai fori spruzzano alti zampilli d'acqua, per irrigare i campi. L'acqua è stranamente calda, ed ha uno strano profumo, causandoti mal di testa. Fai una prova di COS: se riesci vai al **333** altrimenti vai al **290**.

297

Salti giù dalla finestra, cercando di atterrare nel cortile che si affaccia sulla strada. Il pavimento è umido e pieno di muschio che cresce tra le piastrelle, ed il vento soffia forte, quindi la caduta non sarà facile; fai una prova di DES: se riesci, atterri con abilità; se fallisci, perdi 10 P.F. (danni da caduta). Nel frattempo altri fulmini crepitano nel cielo, ed alcuni colpiscono alberi e tetti, quasi fossero controllati da un'entità distruttrice. Da lontano scorgi alcune figure eteree: si tratta di soldati della fine del '600, quando la città fu fondata. Essi sono intenti a caricare i moschetti e combattere contro alcuni altri soldati anche loro eterei, ma con una divisa che non conosci. Gli spari si sentono ovunque, e si mescolano al rumore dei tuoni. Fai un tiro della fortuna: se sei sfortunato, un proiettile vagante ti colpisce, infliggendoti- 1D10 meno 2 - P.F., dato che i fucili che vengono usati sono molto rudimentali.

Prosegui, cercando di non farti scorgere, al **369**.

298

Ti trovi in un corridoio al primo piano, con finestre alte e strette, dotate di sbarre, che offrono una certa illuminazione. La stanza è arredata con un basso tavolino, su cui sono disposti vasi di fiori ed una boccetta di insetticida (Veleno: puoi prenderlo). Le gradinate sono strette e conducono verso il basso, ma da sotto senti il rumore di moltissimi passi, come se molte persone stessero transitando in questo momento. Decidi di non scendere, quindi puoi prendere la porta verso l'esterno (**293**), oppure la porta centrale (**324**).

299

Prosegui per un lungo tratto con il sole ormai tramontato da un pezzo, e la luce della luna che scarseggia, percorrendo zone tra i campi aperti, interrotti solo da brevi macchie boschive qua e là. Oramai è notte, e devi fermarti almeno a riposare. Trovi, in mezzo ad un gruppo di alberi, una casa abbandonata, e decidi di sistemarti per dormire alcune ore. Tuttavia non sei abituato a dormire all'aperto, quindi recuperi solo PF pari a cos X 5 , e punti PSI pari a SAG X 5. Devi anche consumare un pasto, oppure perderai 5 P.F.

Riprendi il cammino il mattino presto, dirigendoti verso la città, ormai certo di aver sprecato tempo a venire quaggiù. Ti addentri in un altro boschetto, attraversato dal sentiero, e scorgi un'altra struttura, una piccola costruzione che sembra contenere una pompa per l'acqua, cosa confermata dai cartelli arrugginiti che scorgi poco dopo. La casa è del tutto sommersa dall'edera. Provi ad entrare (**427**), o prosegui (**350**)?

300

Ti trovi in un piccolo corridoio sotterraneo con delle celle sulla destra. Dentro una delle celle vedi due suore, minute di corporatura, vestite di nero e bianco. Non vedi alcun bambino. Provi a rivolgere loro la parola (**308**), oppure torni indietro (**312**)?

301

Nel vestibolo non c'è nulla, nemmeno se batti sulle pareti o se controlli lo specchio. Tuttavia avverti una sen-

sazione di inquietudine, perciò solo nella prossima prova di DES potrai beneficiare di un bonus di +2 alla DES. Non ti rimane che controllare cosa nasconda la tenda (**306**).

302

Apri la porta, e ti trovi in una sala piuttosto ben arredata: le pareti sono bianche, e ci sono molti vasi di fiori, mentre svariati libri sono ordinati sugli scaffali. Ci sono alcune poltrone ed un tappeto bianco e blu a terra. Nella parete a destra c'è un balcone, e dal basso si sentono schiamazzi, urla e risate, come di bambini che giocano. Se vuoi puoi affacciarti al balcone (**323**); Altrimenti c'è una piccola porta di colore scuro (**179**).

303

Alcuni contadini corrono euforicamente dietro al treno, e ti incitano a fare altrettanto. Vieni anche tu pervaso da una strana euforia e fai come loro. Tutti quanti, appena vi avvicinate, venite falciati dalle lame roteanti della falciatrice meccanica, vittime di una evidente allucinazione...

304

Combatti con i due soldati. Essi sono semi eterei: a tratti i loro contorni sono sfumati, a tratti appaiono come se fossero due soldati armati di moschetto e baionetta, con uniformi di tre secoli or sono. Sembrano motivati a farti fuori, e sono ben addestrati

Soldati coloniali di Volandra
DES 4
FOR 7 DANNI 8
P.F. 31 29

Se possiedi un oggetto connesso con il tempo (orologi con o anche senza lancette, clessidre)diminuisci di 1 punto la loro FOR ed i loro DANNI; questo bonus si cumula per ogni oggetto del genere che possiedi. A causa delle macerie, non riusciresti a scappare. Se vuoi usare poltergeist vai al **223**. Se li batti, i soldati scompaiono, riassorbiti nella loro epoca: vai al **388**.

305

Afferri il mostriciattolo e lo fai volare lontano; questo cade picchiando la testa e sviene. Le false suore alzano lo sguardo con occhi di serpente, sibilando con la lingua biforcuta.

Mostri serpentiformi
DES 3
FOR 5 DANNI 6
P.F. Primo27 secondo20

Se vinci, vai al **314**.

306

Scosti la tenda, e trovi una grande stanza, a cui si accede scendendo pochi gradini. La luce viene data da una lampadina in alto, ma sufficiente a scorgere l'orrore: ci

sono molti contenitori di vetro e cristallo pieni di formalina, alcuni interno sono conservate membra teste, lingue, occhi ed organi interni, tutti di esseri umani. I vasi sono tutti allineati in scaffali di legno lungo le pareti, le quali sono fatte di mattoni rossi a vista. Al centro della stanza c'è un tavolo di legno con una morsa, uno scalpello, tenaglie e diversi modelli di sega da falegname, tutti macchiati di sangue. Fai un tiro di SAG: se riesci, perdi 2 punti PSI, altrimenti ne perdi 10 ; come se non bastasse, senti un fruscio provenire dalla tenda (**332**).

307

Dalla tua postazione, vedi che sul tetto antistante si sta materializzando uno specie di grande cavaliere, con tanto di destriero. I fulmini crepitano tutt'intorno, e la figura si staglia contro il cielo scuro e minaccioso. Puoi tentare di disperdere la figura con attacchi a distanza, prima che si sia formata. Hai a disposizione 4 turni. La figura ha 50 P.F. tuttavia le pallottole infliggono solo 1D10 di danno, dato che si limitano a disperdere un po' di fumo. Se puoi usare la telecinesi, essa si rivela utilissima allo scopo. Ad ogni turno, telecinesi infligge danni pari alla tua INT+2. Se riesci a disperdere la figura, vai al **291**, altrimenti, tieni conto dei danni inflitti, e vai al **395**.

308

Le suore (queste sono quelle vere, non gli impostori), raccontano di una specie di uomini serpente che pren-

dono il controllo dei corpi umani. Questi esseri hanno sostituito molte consorelle e parecchi bambini, ed il loro capo ha posseduto la madre superiora, servendosi di un potente oggetto magico a forma di sfera; il loro scopo è controllare l'orfanotrofio, e sfruttarlo come base per poi invadere lentamente la città. Le suore ti invitano a fuggire. Se cerchi un modo per liberarle, ti accorgi ben presto che non ci sono alternative, se non far saltare in aria la prigione. Prima che tu te ne vada, una delle suore ti vuole fare dono di un oggetto rubato alla falsa superiora: un flauto di cristallo nero, che sembra scolpito nel vetro scuro. L'oggetto, se ci soffi dentro, emette un suono sibilante. Seguendo i loro incitamenti ad andartene, vai al **312**.

309

Ti imbatti in un ladro che sta derubando alcuni cadaveri. Non sembra che li abbia uccisi lui. Il ladro è vestito in modo molto comune, ma lo sguardo è quello di un folle, che sragiona: impugna una stranissima lama ricurva, che brilla di luce elettrica.

Ladro-Sciacallo:
DES 3
FOR 4 DANNI 10
P.F. 22

Questo tizio, nonostante sembri un ladro qualsiasi, possiede un'arma straordinaria: è un coltello ornamentale, ma è pervaso magicamente da energia elettrica, ed il semplice contatto causa dolore e scosse di una certa entità. I danni sono basati sull'elemento "Aria", quindi

se possiedi una difesa contro tale elemento, potrai beneficiarne. Se vinci, potrai prendere quest'arma con te (trovi anche 4 Denari). Se vinci vai al **336**.

310

Entri in una grande sala affrescata, anche se i dipinti sono sbiaditi da parecchi anni. La stanza era anticamente una sala d'attesa, adesso non è chiara la sua funzione. A terra ci sono però i segni di una feroce lotta: macchie di sangue, vestiti laceri ed una spada spezzata. Puoi prendere la spada rotta (arma media: DANNI 6). Trovi a terra anche 3 proiettili inesplosi. Esci sul retro del palazzo cercando qualcuno per sapere che succeda, ma non trovi anima viva. L'unico movimento che vedi sono gli alti spruzzi d'acqua che irrigano i campi tutt'intorno. Gli alti spruzzi d'irrigazione ricadono verso il basso, ed alcune gocce d'acqua arrivano fino a te: il suo sapore è dolce, ed essa è calda; ti senti pervaso da un vago malessere: fai una prova di COS: se riesci vai al **333** altrimenti al **303**.

311

La figura si materializza in parte: sembrerebbe un soldato di un'epoca passata, quando la città era poco più di un villaggio. La figura è semi-incorporea, e puoi vedere attraverso di essa. L'uomo, nei momenti in cui riesci a metterlo a fuoco, combatte con una sciabola da cavalleria.

Soldato coloniale di Volandra
DES 1
FOR 8 DANNI 5
PF 20

La creazione è incorporea, per cui sottrai 2 punti da ogni danno che gli infliggi. Un eventuale compagno animale non può ferirlo. Se vinci, vai al **277**.

312

Scendi le scale e ti ritrovi in un corridoio sotterraneo, con diversi tubi alle pareti, da dentro i quali si sente il fluire dell'acqua. Una piccola lampadina illumina il passaggio, ma a tratti si spegne e s'accende. Una porticina metallica è alla tua sinistra (**300**), mentre davanti a te c'è una robusta porta di legno con dei rinforzi (**315**).

313

La casa in cui entri, salendo un paio di gradini, è a soqquadro. Si tratta di una tipica abitazione rurale: pareti di pietra a cui sono appesi vari strumenti contadini e pentole di rame, un tavolo massiccio e scuro con sopra ceste di vimini piene di frutta raccolta da poco, ed appese al soffitto, lunghe trecce d'aglio. A terra ci sono i corpi di tre persone, probabilmente la famiglia che abitava qui, a pare siano morti avvelenati. Su un tavolino c'è infatti una brocca con dell'acqua, che emana uno strano profumo. Ad un tratto, da un corridoio sopraggiunge una enorme scrofa, imbizzarrita, che devasta gli ostacoli che incontra, come se fosse impazzita dal dolore:

Scrofa impazzita (animale)
DES 3
FOR 4 DANNI 9
P.F. 46

Puoi fuggire al **335** senza avere tempo di perlustrare la casa. Se vinci o se ammansisci l'animale puoi perlustrare la casa, e puoi prelevare dell'aglio, un paio di cesoie da giardiniere, ed un orologio da taschino del valore di 20 Denari. In seguito vai al **335**.

314

Una delle suore possiede una pergamena, probabilmente incantata, scritta in un linguaggio sconosciuto. Effettuando una prova di INT (tradurre), puoi comprendere il senso generale del testo, attivandone il contenuto: aumenta di 1 punto la tua COS, ed anche i PF massimi di 15 punti in caso di traduzione corretta.
Nella stanza trovi poche cose di valore, se non alcune posate finemente decorate, in tutto 10 del valore di 3 Denari ciascuna, ed una bottiglia mezza vuota di Rum.
Lasci la stanza (**302**).

315

Apri la porta. Hai trovato una leva chiamata Gamma, e l'hai attivata tirandola verso l'alto? Se si, vai al **266**.
Se non l'hai attivata o non l'hai mai vista, allora la porta si trova a quattro metri sopra il livello del pavimento, ed entrando cadi nel vuoto. Perdi 8 P.F. (danni da caduta). Poi vai al **266**.

316

Il paese è in festa: ci sono ragazze e ballerine molto ben acconciate, che danzano su palchi addobbati per l'occasione, e la musica viene suonata da una elegantissima orchestra, o almeno a te pare che sia così. Ti getti nelle danze più sfrenate come tutti, e balli per ore fino ad esaurimento. Mentre balli, ti senti in bocca una specie di sapore dolce e strano come se avessi ingerito qualcosa di sconosciuto, e ti senti girare la testa. Poi cadi in mezzo a decine di altri corpi già a terra, per non rialzarti mai più...

317

Costeggi le mura più antiche della città. Queste fortificazioni risalgono alla metà del '600, e furono prese a cannonate nel secolo scorso, resistendo. Si tratta di mura imponenti, alte una decina di metri, inclinate in modo da avere la base più larga della sommità. Le mura sono percorse da crepe e da fori di proiettili. A terra ci sono macerie antiche e recenti. Di fronte alle mura ci sono file di case molto vecchie, anch'esse abbastanza malandate. Giungi in prossimità di un vecchio carro armato capovolto, dotato di un grande serbatoio esterno, ora rivolto verso il terreno. Improvvisamente vieni aggredito da due uomini in divisa da soldati coloniali del XXVII Secolo. Essi sono in parte incorporei, in parte distinguibili, come se si trovassero in parte nella tua epoca, in parte altrove. Essi caricano con i fucili e le baionette, e subisci un danno pari a 8 PF. Se possiedi un oggetto connesso al tempo (orologi, clessidra), riduci di 1 il danno da te subito per ogni oggetto del genere che possiedi, e vai al **304**.

318

Decidi di andartene, e le suore dallo sguardo basso ti fanno un regalo per aiutarti: ti viene donata una boccetta di unguento che fanno loro da secoli; tale medicina permette di recuperare 12 P.F. se usata. Saluti e ringrazi; vai al **337**.

319

Entri nella stanza, e scorgi una grossa tanica da benzina di metallo. Ci sono anche molti ferri da meccanico appesi alle pareti, stracci e secchi di vernice, più alcuni rottami sparpagliati a terra. In alto scorgi, in cima ad uno scaffale vicino al soffitto, un piccolo oggetto metallico brillante. Puoi facilmente utilizzare telecinesi per farlo arrivare a te (non pesa molto), oppure puoi sacrificare un intero pasto e comandare al tuo compagno animale di andare a prenderti l'oggetto, altrimenti irraggiungibile. Se sei in grado di farlo, puoi infine osservare con cura l'oggetto: è uno stemma d'oro, che veniva applicato sulle primissime vetture costruite a Volandra. Quest'oggetto ti infonde un grande entusiasmo (non sai perchè)e finchè lo possiedi aumenta di 1 punto la tua INT.

Mentre ti aggiri per la stanza, senti un sinistro ringhiare (**326**).

320

Ti trovi in una grande cucina, anche se sembra un tunnel dell'orrore: la stanza ha il soffitto altissimo, ed è occupata da numerose stufe, le cui canne fumarie sal-

gono verso il soffitto; queste tubazioni si infilano nel soffitto e probabilmente sfociano sul tetto in altrettanti camini. Tutte le stufe sono accese. Su alcuni tavoli sono disposti vassoi, piatti e pentole, su cui sono adagiati pezzi di animali non tosati ne' dissanguati, prevalentemente pezzi di capra o cane. Perdi 2 punti PSI. Improvvisamente ti senti afferrate al collo da dietro: qualcuno vuol soffocarti. Fai una prova di FOR, e se fallisci perdi 3 P. F; se fallisci devi ripetere la prova e perdere altri 3 P.F. finchè non riesci a liberarti. Quando riesci a liberarti dalla stretta, scaraventi l'aggressore lontano, notando che è un bambino con occhi, lingua e denti da serpente, e con numerose squame sotto la pelle (**305**).

321

Inizi a correre, mentre il cielo si fa nero e viene percorso da saette sempre più violente. Il vento è fortissimo e fa piegare anche gli alberi più massicci. La corsa è difficilissima in queste condizioni, e la strada è anche in salita: devi fare 4 prove di COS consecutive. Ogni fallimento indica che non riesci a scansarti in tempo mentre corri, e vieni colpito da oggetti che cadono dall'alto, dai tetti e dai balconi delle case: vasi, tegoli, grossi rami e persino scintille di saette che cadono vicinissime a te. Ogni colpo infligge 1D10 P.F.

Infine arrivi ad uno spiazzo pianeggiante, dove sorgono alcune casupole, anch'esse incendiate a causa di un fulmine, e comprendi che lo strappo spazio temporale potrebbe essere proprio vicino alla statua di Lord Christov. Prosegui per la stessa strada in salita (**387**), oppure percorri la gradinata che passa in mezzo ad un parco

della collina di Tasska (**398**)?

322

Ci sono numerosi soldati che ispezionano la zona, mentre il cielo si fa plumbeo, e si alza un debole vento. I soldati indossano antiche divise del '600, ed impugnano moschetti molto rudimentali. Alcuni soldati sono ben visibili, altri appaiono sfocati, dai contorni indefiniti, oppure sono semitrasparenti, rendendo la situazione grottesca e impressionante. Riesci a spostarti finchè non trovi uno slargo presidiato da due soldati. Puoi aggredirli alle spalle (**304**), oppure usare un'arma da fuoco, sfruttando ben 5 tempi per sparare (**304**).

323

Dal balcone vedi i "bambini"giocare, scoprendo che si tratta di mostri: hanno grosse zanne ed occhi da rettile; alcuni esemplari hanno squame verdastre o nere, altri no. Tutti parlano sibilando o trillano, esibendo una lingua nera o rossa, sempre biforcuta. Le quattro suore vestite di nero e bianco che li sorvegliano hanno le stesse caratteristiche, ma cercano di celarle. Lo spettacolo è molto inquietante: se hai spiato il refettorio non perdi nessun punto PSI (sapevi già come stessero le cose)altrimenti fai una prova di SAG, e perdi 6 punti PSI se fallisci, oppure 2 PSI se riesci. Poi vai al **302**.

324

Hai trovato una leva chiamata "gamma"e l'hai tirata verso il basso, spegnendola?Se si, fai una prova di DES, e se fallisci vai al **256**, se riesci vai al **263**. Se non l'hai trovata, o l'hai lasciata accesa, vai invece al **327**.

325

Corri attraverso i tetti, e guardando in lontananza, nei campi, scopri l'inferno: si sta scatenando la battaglia per la conquista della nuova Volandra, e, sotto un cielo nero e tempestoso, numerosi soldati si sparano con lunghi moschetti, mentre i cannoni bombardano la zona senza sosta. I colpi d'artiglieria colpiscono anche le case più recenti, generando danni irreparabili alle strutture. Come se non bastasse, lo spettro o l'immagine di lord Christov in persona, a cavallo, si accorge di te e comincia a inseguirti.

Devi saltare giù dai tetti prima che ti raggiunga: la sola speranza e saltare su di un balcone appena sotto di te, e da li saltare in strada. Le cadute potrebbero essere pericolose: fai due prove di DES: se riesci in entrambe le prove, vai al **331**. Se fallisci una o due prove, vai al **395**.

326

Vieni aggredito da due bestie molto brutte a vedersi, che sbucano da sotto una grata del pavimento: si tratta di due enormi ratti deformi, grossi come gatti: uno ha due teste, anche se una delle teste penzola a terra senza

vita, l'altra bestia ha il pelo maculato come un felino, e la bocca è sproporzionatamente grossa.

Ratti mutati (animali)
DES 3
FOR 5 DANNI 6
PF primo 15 secondo 18

Il morso dei topi è infetto. Ogni volta che vieni colpito, fai una prova di COS. Il fallimento ti causa la perdita di un punto di INT. Puoi recuperare tutti i punti INT usando una qualsiasi medicina (che in questo caso però non ti restituirà nessun PF). Un frate invece non contrae la malattia in nessun caso. Se vinci, vai al **391**.

327

Ti trovi al primo piano dell'edificio. Da una finestra si vedono le chiome degli alberi che ondeggiano al vento; la stanza ove ti trovi è quadrangolare, piccola e tutta di pietra, priva anche di luce elettrica. Alle pareti ci sono due drappi purpurei che coprono forse dei quadri, mentre c'è un inginocchiatoio in un angolo. A sinistra c'è una grande porta da dove proviene un certo profumo (deve esserci una cucina), ma senti anche la voce di due donne. Puoi andare a controllare di soppiatto (**320**). Di fronte a te c'è invece una porta in legno massiccio decorata con intarsi (**302**).

328

Il vecchio giace morto. Puoi prendere la doppietta (possiede solo due colpi, i proiettili da doppietta sono differenti da quelli comuni, arma da fuoco, DANNI: 1D10 X 4). Nella stanza dove ti trovi ci sono solo cianfrusaglie. Su un tavolo con altri arnesi tuttavia trovi una pistola danneggiata (la canna è otturata ed evidentemente la pistola è esplosa). L'ingresso in fondo alle scale è stato raggiunto dalle fiamme, così cerchi un modo per metterti al riparo: circa cinque metri sotto di te c'è un piccolo cortile, piastrellato, dotato di un pozzo centrale, e potresti saltare facilmente giù; i tetti sono anch'essi raggiungibili, ma rimane il pericolo delle saette; puoi quindi lasciare il palazzo passando dai tetti (**364**), oppure saltando nel cortile sottostante (**297**).

329

Riesci a tradurre il testo, che è una preghiera antichissima, la quale era ispirata ad una religione oggi scomparsa. E' strano che un libro così prezioso si trovi in una casa di persone così semplici. La lettura della preghiera aumenta di 1 la tua SAG e di 15 i tuoi punti PSI massimi. Il valore del libro, se vuoi tenerlo, è di almeno 100 Denari. Recuperi anche 8 punti PSI per la fortunata scoperta. Ancora dispiaciuto per la sorte dei paesani, lasci il villaggio alle spalle (**350**).

330

Arrivi ad un piccolo villaggio, le cui case sono tutte di legno, e di recente costruzione. Tra una casa e l'altra ci

sono orti e giardinetti ben curati. Tuttavia la scena è molto brutta: a terra ci sono i resti di tutti gli abitanti, riversi come se fossero morti ammalati o avvelenati in qualche modo. Non senti alcun rumore, nè vedi persone in vita. Le case sono prive di movimento, ed alcune porte, lasciate aperte, sbattono al seppur debole vento. Appena fuori dal paesino c'è una piccola cappella di pietra (**418**), ed attorno ad essa un cimitero circondato da uno steccato. Nel cimitero ti pare di scorgere qualcuno (**424**). Potresti esplorare una delle case (**286**), oppure lasciare subito questo posto (**309**). Un cartello a bordo della strada indica che il paesino si chiama "Carsamolia".

331

Ti lasci alle spalle i vecchi edifici ed i resti delle antiche mura, mentre le fiamme divampano tra le urla e gli allarmi delle persone. Vorresti dare una mano a salvare i cittadini, ma sei sicuro che se non trovi il modo di fermare la causa di queste tempeste, presto avverrà una tragedia ancora più grande. Guardando verso la sommità del colle di Tasska, vedi una specie di ellisse nel cielo, che sembra essere formato da un tratto di cieli più chiaro rispetto alle nubi nerastre che lo circondano. L'ellisse si muove traslando, e brilla in modo soffuso, e da esso fuoriescono saltuariamente misteriosi oggetti luminosi. Decidi di affrettare il passo verso la sommità del colle (**321**).

332

Ti trovi davanti ad un pericoloso killer; dall'aspetto sembra un cacciatore di taglie, dallo sguardo fretto e omicida. L'uomo è alto, ha un cappello a falde larghe ed un ampio cappotto lungo, color marrone scuro. In bocca ha un sigaro, mentre il bavero è rialzato. Egli estrae rapidamente due pistole e fa subito fuoco, ma ci sono alcuni ripari che potrebbero impedirgli di colpirti: fai 2 prove di DES (se hai ricevuto un bonus, lo puoi applicare ad entrambi questi due tiri di DES);

Ogni fallimento implica che sei stato colpito, perdendo 1D10 X 3 PF. Se sei anche tu un cacciatore di taglie, hai tre turni a disposizione per sparare, dato che vi trovate a distanza ravvicinata; in tal caso annota l'ammontare di danni che infliggi a lui, e poi recati al **366**.

Se sopravvivi, combatti al **366**.

333

Proseguendo la tua marcia attraverso i campi, scorgi da lontano alcuni contadini che inseguono una falciatrice a vapore, di quelle che si spostano su rotaie. Essi corrono e si avvicinano, ma vengono colpiti sempre dalle falci roteanti, facendo una fine orribile, e non sembrano rendersi conto del pericolo, come se fossero tutti preda di allucinazioni.

Perdi 2 punti PSI. Decidi di proseguire lungo il sentiero erboso tra i campi (**359**), oppure continui per la strada di terra battuta (**295**)?

334

Il tè ha un effetto rilassante su, e puoi recuperare ben 6 punti PSI. Tuttavia il sapore è aspro, e forse c'è finito dentro qualcosa di velenoso, dato che lo stomaco inizia a dolerti: fai una prova di COS: se fallisci perdi 1D10 PF, mentre se riesci perdi 1PF. Getti via la bevanda e controlli la dispensa: molti alimenti sono andati stranamente a male, ed anche il tè rimasto ha un odore strano e dolciastro, quindi devi gettar via tutti i tuoi pasti (compresi quelli da viaggio)se non vuoi avvelenarti. Trovi tuttavia delle scatolette in buono stato (aggiungi un solo pasto alle tue riserve). Vai al **269**, ma non puoi più prepararti il tè.

335

Ti lasci il villaggio di Asandra alle spalle, mentre le grottesche danze proseguono, e la musica diventa ancora meno razionale e più assurda. E' quasi notte, ma in lontananza noti le luci accese di un altro agglomerato di case. Un cartello che indica quella direzione indica "Carsamolia", e pensi di arrivarci entro non più di mezz'ora. Vuoi raggiungere il paesino (**330**) oppure prosegui per un altro sentiero, in mezzo alla campagna (**299**)?

336

Il ladro non ha molto con se. Si tratta di un giovane dalle braccia ricoperte da fitti tatuaggi, e possiede alcuni denari (tira 2 D10 per vedere quanti Denari gli trovi). I chierici, come preti o frati, non possono prelevare

queste monete, dato che sarebbe un atto di sciacallaggio. Decidi di proseguire verso la strada che porta in città, approfittando della bella giornata. Vai al **350**.

337

Ti lasci il grande edificio scuro alle spalle, e percorri lo spiazzo verso la gradinata del colle di Sirgea. Ai lati ci sono molte case immerse nella quiete, decorate sulle facciate quanto nei giardini. La sera si sta già avvicinando, e non ti rimane che rientrare a casa (**393**).

338

La gente del bar ti spiega che queste tempeste sono sempre più frequenti e violente, e loro pensano di ripararsi in cantina, ad alcuni metri di profondità. Il gestore del bar possiede una vettura, ma è sicuro che il garage dove è situata crollerà. Potresti offrirti di usarla e spostarla, mettendoti al contempo in salvo, ma non sarà semplice convincere questo tarchiato e bonario omaccione. Fai una prova di CAR: se riesci, ti viene affidata la chiave del proprietario. Se non riesci, devi in ogni caso andartene, dato che le fiamme stanno per raggiungere questo posto, e la cantina è già piena (**391**).

339

La chiesa internamente è meno grande di quanto sembrerebbe; è molto buia, illuminata solo da alcune candele votive, e dietro il piccolo altare si erge una grande immagine sacra, verso la quale alcune persone pregano

in silenzio. Se hai un marchi demoniaco, vai subito al **415**. Ci sono poche panche di legno, ed il pavimento è da rifare. Tuttavia percepisci la pace e la forza della spiritualità in questo luogo sacro. Se decidi di meditare, puoi recuperare 1D10 punti PSI, mentre se sei un prete oppure un frate, recuperi tutti i punti PSI. Vai al **345**. Una volta fuori, non puoi più rientrare nella chiesa.

340

Il garage in cui entri occupato da una grande automobile, lucida ed in magnifiche condizioni. Ti basta girare alcune volte la manovella sotto al radiatore, ma non parte; in effetti noti, vicino al volante, una fessura per una chiave. SE possiedi la chiave del proprietario della vettura vai al **362**. Altrimenti non c'è modo di far partire questa meraviglia, sarebbero necessarie conoscenze meccaniche notevoli. In questo caso vai al **380**.

341

Non essendo molto pesante, sollevi la cintura con la forza del pensiero, e la fai arrivare fino a te. Quest'oggetto possiede un'aura protettiva, e ti aumenta la COS di 1 punto finchè lo porterai (aumenta di 15 i PF massimi). La cintura è di cuoio con alcune borchie rotonde, di ferro (vale circa 100 Denari). Ti rimetti in cammino (**394**).

342

Il vecchio spara una rosa di pallini. Fai un tiro sulla

fortuna, dato che da questa distanza ti può mancare solo per miracolo: se sei fortunato perdi 1D10 PF, se sei sfortunato perdi 1D10 X 4 PF. Quando ti riprendi, il vecchio ti attacca con un utensile da giardiniere: un paio di grosse cesoie affilate

Contadino inferocito:
DES 4
FOR 5 DANNI 7
PF 22

Non puoi fuggire, dato che le fiamme, dall'esterno, hanno già infiammato il portone. Se vinci, vai al **328**.

343

Procedi velocissimamente, dato che la vettura è molto facile da guidare. Alcuni soldati si voltano e cercano di fermarti, ma sembrano aver paura della tua macchina, come se vedessero un mostro. I più temerari vengono investiti all'istante. Alcuni fucilieri sparano, ma non ti colpiscono nemmeno di striscio. I fulmini colpiscono i tetti e la strada, causando scoppi fragorosi ed incendi, ma tu eviti con destrezza le macerie che crollano dall'alto dei tetti. Guadagni 3 punti PSI per l'incoraggiamento.
Segnati *due* crocette, che indicano il tempo trascorso. Quando sei presso la sommità, la strada si fa stretta e si affaccia verso un precipizio, quindi devi fermare la macchina e proseguire a piedi (**383**). Tieni conto che possiedi ancora la chiave.

344

Trovi un vecchio libro, con dentro alcune fotografie in bianco e nero. Il libro parla della guerra del secolo scorso, contro la città di Alemandia. Gli alemandiani avevano un dirigibile, dal quale bombardavano al città, in particolare le mura, per far passare i carri armati. Il dirigibile fu abbattuto da alcuni fucilieri scelti, e precipitò presso le mura, creando un cumulo di macerie, tutt'oggi visibili. La guerra fu vinta dall'esercito di Volandra, guidato dal generale Irpenio, ma i segni della battaglia rimasero, ed ancora oggi è possibile scovare ordigni inesplosi presso le mura. Stranamente, non fu eretto alcun monumento al generale Irpenio nè al reggimento che respinse l'invasione, forse perchè la gente di Tasska ne aveva abbastanza di guerre.

Tasska era infatti già stato teatro di una brutta battaglia nel '600, tra i soldati coloniali di lord Christov ed un esercito di mercenari della compagnia commerciale dell'ovest. La vittoria del lord permise l'ampliamento della cittadina, che assunse solo allora il nome di Volandra. Ti accorgi, sentendo le campane, che si è fatto moto tardi. Vai al **392**.

345

Il cielo si fa plumbeo, e comincia ad alzarsi un leggero venticello. Ti trovi in un quartiere silenzioso, povero, triste. Le case sono molto antiche e semi-diroccate, alcune sono puntellate con travi di metallo. La gente, per lo più contadini dei dintorni od operai, ti guarda con noncuranza. Se prosegui diritto, la strada si fa in salita, ed è affiancata dalle vecchie case su entrambi i lati

(**374**). A sinistra la strada è meno scoscesa, e costeggia le antiche mura, ancora robuste nonostante le battaglie sostenute nei secoli (**365**). A destra c'è una piccola chiesa, con una facciata molto rovinata, e percorsa dai fori di alcuni proiettili (**339**).

346

Ti accorgi che molti soldati ti stanno accerchiando. Alcuni sono ben visibili, vestiti con divise del '600, altri hanno i contorni sfocati e sono poco visibili. Parecchi ti puntano i moschetti contro e fanno fuoco. Alcuni proiettili colpiscono il muro dietro di te. Come se non bastasse, scopri che in alto, sui tetti, in mezzo ai fulmini impazziti, sta apparendo un cavaliere semi-incorporeo, enorme, etereo, dallo sguardo poco rassicurante. Per non essere catturato, non ti resta che saltare giù da un muro, in un cortiletto sottostante. Fai una prova di DES: se fallisci, perdi 6 PF (da caduta), se riesci non ne perdi alcuno. Vai al **381**.

347

Entri nel negozio, che scopri essere un bar, e vedi che è immerso nella penombra, dato che è saltata la luce. Dentro ci sono molte persone, alcune armate con bottiglie rotte e bastoni, che sussultano ad ogni lampo. Fai una prova di CAR: se riesci vai al **338**. Se fallisci, le persone spaventate non si fidano e ti minacciano, costringendoti ad andartene (**291**).

348

Ti lasci le case alle spalle, ed attraversi un ponte di metallo, sotto il quale scorre un canale grigiastro. Il cielo è nuvoloso, e percorso da rapide saette silenti. Di fronte a te ci sono alcuni campi coltivati, e poi iniziano le mura, presso le quali si ammassano alcune case molto malandate. Decidi di andare a verso le mura più antiche a NORD (**379**), oppure prosegui tra le case, per costeggiare le mura di recente ricostruzione (**287**)? Se possiedi un cannocchiale, vai al **373**.

349

Grazie al cannocchiale vedi che nei campi presso le mura più antiche stanno comparendo dal nulla delle specie di fantasmi; indossano divise bianche e verdi, di foggia seicentesca. Tra i soldati eterei compaiono alcuni cavalieri ed anche alcuni cannoni. Non senti rumore, nè grida, ma pensi che presto accadrà qualcosa di pericoloso. Improvvisamente le imposte delle finestre dietro di te sbattono a causa del vento che si sta alzando, distogliendoti dall'osservazione. Decidi di riparati dalla tempesta entrando in una casa, d'istinto (**388**).

350

Prosegui per il sentiero di terra battuta proseguendo per tutto il giorno, senza incontrare niente di rilevante. A mezzogiorno trovi dei cespugli carichi di more ed altri frutti selvatici (puoi consumarli per mangiare, oppure usa uno dei tuoi pasti, o perdi 6 PF da digiuno). Mentre percorri la via, in lontananza vedi altri villaggi, ma temi

di assistere ad altre brutte scene e resti al largo. Verso il tardo pomeriggio, ecco in lontananza le luci della città (**355**).

351

Il negozio è al buio, ma i lampi ti permettono di vedere sporadicamente quel che fai. Controlli il bancone e la cassa, ma non trovi niente di interessante, a parte una striscia di cuoio per affilare i coltelli. Il negozio è una macelleria, ma tutte le carni sono state messe nella ghiacciaia. Stanco, ti siedi sulla sedia, e ti accorgi di sentirti meglio (recuperi TUTTI i tuoi PF). Noti che la sedia possiede degli intarsi che sembrano brillare flebilmente, al buio. In lontananza, oltre ai tuoni, senti rumori di spari e forse anche di cannonate, come se fosse scoppiata una battaglia. Fai per rialzarti, ma ti accorgi che non sei più solo. Una specie di uomo decapitato, alto e imponente sta bloccando la porta da dove sei entrato. La persona ha tracce di ghiaccio sulle spalle e sui vestiti, ed indossa una lunga giacca nera, ma è senza testa. Impugna una mannaia da macellaio, ed avanza barcollando, dato che percepisce la tua presenza

Vittima decapitata (non morto)
DES 4
FOR 5 DANNI 8
PF 39

Ogni volta che ti colpisce, perdi anche un punto PSI a causa dell'orrore che ti incute. Se lo batti, lasci subito il negozio e vai al (**394**).

352

Quando le persone sono vicine, che si scoprono essere soldati, noti che non sono di questa epoca, ma è come se fossero stati trasportati nel futuro. Alcuni sono sfumati ed incorporei, altri meglio definiti. Quando ti vedono imbracciano i moschetti senza troppo pensiero: combatti contro alcuni di loro, ma alcuni altri soldati ti sparano uccidendoti...

353

E' scesa la notte. Qualcuno nel palazzo accanto suona il pianoforte molto bene, e ti mette di buon umore, inoltre consumi una cena discreta (non consumi nessuna razione da viaggio). Recuperi 5 PF e 5 PSI (anche se possiedi un compagno animale). Decidi di recarti un po' in terrazza e vedi la città tranquilla nelle luci della sera. Decidi di dormire: vai al **397**.

354

I fulmini cadono imperterriti sugli alberi, le case e sul selciato, mentre il vento si fa più forte; oltre ai fulmini; alcune saette sono di colori differenti, più spesso blu o rosse, ma anche di altro colore; gli effetti sugli oggetti colpiti sono sempre devastanti. Un fulmine rosso colpisce un tetto incendiandolo; curiosamente, anche le fiamme sono rossastre, con riflessi dorati, e le fiamme non tarderanno a divampare. Il vento a tratti si calma, ma adesso sta facendosi troppo violento, e numerose tegole e vasi cadono dall'alto dei palazzi verso la strada. . Puoi decidere di proseguire al riparo sotto il porticato

delle case a sinistra, in salita (**391**), oppure ti ripari in un negozio, sempre sotto il portico, la cui porta aperta sta sbattendo (**347**).

355

Il sentiero si ferma dinanzi ad una grande muraglia, presso un cancello piuttosto antico, enorme, attraversato da alcuni binari in disuso. Oltre il cancello c'è un piccolo campo di terra battuta, e subito si erge la città. E' già tardo pomeriggio, e vedi i primi lampioni accesi in lontananza (**393**).

356

In mezzo agli scaffali ci sono solo macabri oggetti, quindi non tocchi nulla. Il tavolo è pieno di strumenti da lavoro, di cui molti macchiati di sangue, e potresti prendere: cinque proiettili da pistola. Trovi inoltre una clessidra di avorio con sabbia finissima, forse appartenuta ad una delle vittime (valore: circa 24 Denari), ed un'ascia (arma media, DANNI: 8). In una scatola sigillata trovi anche una fiala con scritto "antidoto", con vicino una siringa ben chiusa e pulita. Se desideri iniettartelo, vai al **442**, se sei un frate vai al **421**.
Decidi poi di lasciarti la casa alle spalle ed andartene (**272**).

357

Avanzi con cautela tra le case ed alcune macerie ammonticchiate qua e là, cercando di non essere visto.

Tuttavia i soldati appaiono a tratti in punti casuali: alcuni hanno una divisa bianca e verde, altri blu. La foggia dei vestiti è quella del '600, e tutti sembrano avere lo scopo di combattersi a vicenda, come se la battaglia fosse già in corso da tempo. I soldati in verde stanno circondando la zona ; ti nascondi dietro alcune macerie, ma due soldati ti hanno visto, e si sono appostati a pochi metri da te. Decidi di sparare (**375**), o di scappare scavalcando il muro dietro di te (**371**)? Se sei un prete, vai invece al **389**.

358

Cerchi nel magazzino qualcosa di utile da portare con te. Lancia 1D10: se fai 1-3 non trovi nulla. Con 4-6 trovi un medicinale (pomata analgesica, recuperi 8 P.F.). Con 7-10 trovi un vecchio cannocchiale. Poi fai un lancio della fortuna: se sei fortunato, trovi anche una pietra pomice, con cui affilare una delle tue armi da taglio, ma non armi grandi (permesse armi medie o piccole come spade, sciabole, pugnali, coltelli, e asce, NO Kriss, bastoni animati ne altro).Un'arma affilata fa 1 danno in più(se l'arma era già stata affilata,non puoi affilarla ancora) Vai al **269**.

359

Vedi con sgomento che un gruppo di circa sei boscaioli stanno combattendo contro un grosso pilone di legno, lungo sai metri, che sostiene una enorme tettoia di lamiera. I combattenti usano asce, picconi e machete, e sembrano forsennati, colpendo ripetutamente il pilone,

forse credendolo un mostro. Cerchi di fermarli (**260**), o prosegui (**330**)?

360

Il vecchio ha DES 5. Dato che siete molto vicini, se spari per primo lo colpisci per forza, e lo ammazzerai sul colpo. Se ci riesci, vai al **328**. Altrimenti vai al **342**.

361

La musica che senti è dapprima bellissima e allegra, ma presto diventa una cacofonia infernale, infine diventa una specie di lamento prolungato, una nenia impressionante, come se qualcuno implorasse pietà in una lingua sconosciuta. Questo disco non è tuo di certo!Dopo un po' inizia a succedere qualcosa: una figura inizia a materializzarsi: sembra un umanoide, ed i tratti indicano che è vestita con una uniforme di epoca passata. Fai una prova di SAG: sei riesci vai al **277**, altrimenti vai al **311**.

362

La macchina parte rombando, e tu procedi sparato lungo la strada in salita. Non avevi mai guidato un'auto, anche se lo hai visto fare, e devi stare attento. A questa velocità eviti la maggior parte dei problemi, ma temi molto per i fulmini. Alcuni soldati sono proprio sulla strada, intenti a caricare un'arma molto grande che però non si vede bene, perchè in parte è sfocata, come se non fosse del tutto in questo mondo (forse un cannone). Fai

una prova di DES: se riesci vai al **343**, altrimenti devi fare una prova di fortuna: se riesci vai lo stesso al **343**, ma se fallisci vai al **385**.

363

Ti trovi in trappola, avvinghiato tra i rami spinosi del mostro dinanzi a te; il roveto si muove come animato da sete omicida, e vedi alcune ossa di animali nascoste alla base delle piante.

Roveto carnivoro (mostro vegetale)
DES 2
FOR 7 DANNI 7
PF 49

Non puoi ferirlo con i proiettili, nè puoi usare poltergeist, dato che verresti colpito. Se conosci la tecnica del Laser PSI invece, scopri facilmente che può funzionare contro questo essere. Se possiedi dei flaconi con del veleno per piante, puoi estrarne dallo zaino per svuotarli a terra, verso le radici: ogni flacone infligge 10 danni al mostro, prima che il combattimento abbia inizio. Se vinci vai al **259**.

364

Ti arrampichi per un abbaino e ti issi sul tetto. Il vento è fortissimo, ma appoggiandoti ai comignoli non hai molti problemi. Le saette crepitano, e rilucono di variopinte luci elettriche. Vedi una luce soffusa che si diparte da uno dei tetti di fronte a te. Attorno a te invece si

formano delle rune rosse, che roteano lentamente a mezz' aria. Altre rune e numeri appaiono e roteano sul tetto antistante. Fai una prova di INT (leggere-tradurre): se riesci vai al **291** altrimenti al **367**.

365

Percorri una vecchia strada, piuttosto malandata: le case sono vecchie e molto rovinate, ed in molti punti ci sono stati crolli, come testimoniano le macerie sparse; il cielo è molto nuvoloso, e cupo. Sbuchi in una grande piazza, ma non c'è nessuno in giro; molte case sono abbandonate, con porte e finestre sbarrate da assi inchiodate, mentre altre sono abitate, ma ridotte in cattivo stato. Infine sbuchi in una grande piazza circolare, circondata da case. La piazza è lastricata da pietre regolari e consunte, tra le quali crescono erbacce, graminacee ed alti ciuffi d'erba. A lato della piazza c'è una grande giostra del secolo scorso, in perfetto stato, ma non c'è nessuno a bordo, nè nei paraggi. Potresti dare un'occhiata da vicino (**372**), oppure proseguire per la strada che ora si restringe (**287**).

366

Combatti l'assassino:

Serial Killer
DES 6
FOR 5 DANNI 5
PF 39

Note: combatte con due armi (due coltelli dalla lama robusta, a sezione quadrangolare), quindi farà due attacchi ad ogni turno. Se puoi batterlo, vai al **356**. Se tenti di fuggire vai al **272**.

367

Pian piano si formano a mezz'aria delle lettere runiche luminose, che iniziano a volteggiare in ordine regolate per tutta la lunghezza del tetto. Man mano che le lettere appaiono, inizia a formarsi una figura misteriosa, un enorme cavaliere luminoso, sul tetto di fronte. Le lettere appaiono dal nulla, mentre i fulmini non accennano a diminuire. Spari un colpo in direzione della figura, il quale non provoca danno apparente (cancellalo). Dopo pochi minuti, le lettere iniziano a svanire da sole, ed ecco che fronteggi un uomo a cavallo, imponente, semi-etereo, che ti fissa con odio (**395**).

368

Osservi la cintura, che sembra fatta di cuoio e borchie di ferro rotonde. E' pesante, ed al tatto è calda e ruvida. Decidi di metterla, e subito ti senti meglio: aumenta di 1 la COS, e di 15 i PF massimi, finchè porti la cintura. Mentre sei distratto con questa scoperta, vieni avvicinato alle spalle da un essere orrendo. Vieni colpito di striscio (perdi 2 PF): ti volti e vedi un uomo il cui sguardo è vitreo e rivolto verso l'alto. Il corpo si muove apparentemente a caso, ed è attraversato da rami di un roveto che si innestano sotto la pelle e nella testa. Perdi 1 punto PSI. Il mostro ti attacca subito

Kudzu spinoso (con vittima)
DES 3
FOR 5 DANNI 6
PF 22

Si tratta di un parassita vegetale, che uccide esseri viventi dal sangue caldo (mai rettili)e che usa le vittime per nutrirsi e spostarsi, invadendone il corpo, e pare ce l'abbia con te. Il *canticum creaturae* non può fermarlo, ma ti permette di dimezzarne i danni, dato che fai scomparire le spine dai suoi rami, con cui ti attacca. Se vinci vai al **394**.

369

Sul tetto di fronte a te si sta formando una specie di cavaliere con tanto di destriero. La figura è spettrale e sfocata, ed è circondata da lettere luminose che roteano lentamente attorno alla sua immagine. I fulmini non disturbano il fantasma che osservi materializzarsi. Decidi di aspettare per vedere cosa accada (**281**), fuggi dai tetti (**325**), oppure usi un'arma da fuoco (o telecinesi se puoi), al **367**?

370

Percorri una lunga strada in salita sempre verso la sommità del colle di Tasska. Guardando verso i campi alla base del colle, vedi che si è formato uno schieramento di soldati con antiche divise, che combatte contro un altro esercito. Entrambi possiedono cannoni, cavalleria e molti fucilieri. Alcune cannonate colpiscono

le mura di Volandra e le case, provocando danni ingenti. E' incredibile assistere ad una battaglia svoltasi secoli fa, correndo al contempo molti rischi di esserne coinvolto (perdi 2 punti PSI). Ti affretti per la via: lancia 1D10 e segna le crocette corrispondenti (indicano il tempo impiegato). Vai al **331**.

371

Riesci ad evitare di farti raggiungere dai soldati, che sparano all'impazzata, tuttavia un colpo di cannone colpisce la terra a pochi metri da te. L'impatto è terribile, ti assorda e ti causa una morte quasi immediata...

372

La giostra dapprima resta ferma, poi inizi a sentire una simpatica nenia da carillon, e la giostra si mette in moto da sola. I cavallini scolpiti salgono e scendono dolcemente. Improvvisamente, tutta la giostra cambia aspetto (assumendo le reali sembianze), e vedi che è bruciata, coperta da ceneri e resti umani, come se fosse andata a fuoco molti anni fa. Senti un grande freddo: Fai una prova di SAG: se fallisci, perdi 1D10 PS. Dopo vedi che si alzano da terra dei piccoli corpi carbonizzati, percorsi da volute di fumo e piccole fiammelle.

Vittime dell'incendio (non-morti)
DES 2
FOR 5 DANNI 5
PF primo: 9 secondo: 10 terzo: 8 quarto: 6

Nota: infliggono danni basati sul fuoco, tieni conto delle protezioni che potresti avere. Se li batti vai al **402**.

373

Usando il cannocchiale, vedi che stanno apparendo (dal nulla)molti soldati (i caduti della guerra di trecento anni fa), e cominciano a combattere come se fossero realmente presenti qui. I campi a nord sono teatro di una brutta battaglia, con tanto di cannoni che sparano: meglio evitare quella strada. Vai al **348**.

374

Il cielo si fa sempre più buio, mentre prosegui per il colle, ed anche la visibilità diminuisce. Vedi in lontananza un gruppetto di persone, ma non le distingui molto bene. Fai una prova di INT (osservare), aggiungendo +2 all'INT se sei un Unghro, grazie alla vista adattata al buio (solo per questo tiro). Se riesci vai al **346**, altrimenti al **352**.

375

Hai 6 turni a disposizione per colpire i soldati. Se riesci a fare tre centri entro questo tempo, essi si ritirano per un breve momento di smarrimento, e tu puoi correre verso una casa non lontana. Decidi di salire per la vecchia casa anti-incendio, e di scappare per i tetti (**369**). Se non riesci nell'intento, devi allontanarti da Tasska, addentrandoti nei campi per non farti vedere (**371**)

376

La vetrina della macelleria è aperta, con la saracinesca a metà. Dentro, grazie alla luce della strada, vedi il bancone, una sedia e dei pezzetti di ghiaccio stranamente sparsi a terra, ma non vedi nessuno. Decidi di riparati all'interno (**351**), oppure serti fuori e prosegui (**394**)?

377

Lo spettro si smaterializza appena lo abbatti. Al suo posto restano delle lettere luminose che volteggiano nell'aria come piccole lucciole. Le lettere roteano lentamente, poi si aggregano e si fondono, formando una piccola sfera luminosa che emette una luce policroma. L'oggetto, di certo una monade, si deposita sul tetto, e tu la raccogli. Guardando verso il basso, vedi che i soldati stanno lentamente scomparendo, proprio all'opposto di poco fa. Scendi dai tetti servendoti di una vecchia scala antincendio, e ti trovi in strada (**331**).

378

Le grate di ferro sono sollevate, e puoi entrare passando per un breve corridoio dal soffitto molto basso. Ti trovi poi in una stanza circolare, con le pareti sommerse dal muschio. Al centro della stanza c'è un pozzo molto grande ed una pompa meccanica collegata ad un congegno elettrico. I macchinari sono del tutto fuori uso, e difficilmente recuperabili, avvolti da rami e da muschio. Imprigionata tra le spire e dai rami, vedi anche una sfera luminosa inconfondibile. La monade, dato

che sai per istinto di che si tratta, riluce di un azzurro molto intenso, ma come ti sposti vieni assalito dai tralci della pianta che occupa la stanza (**363**).

379

Nei campi stanno apparendo decine di soldati. Ti sposti da una zona all'altra, ma dappertutto volano proiettili, cannonate e colpi di moschetto, ed è impossibile evitarli tutti...

380

Il luogo del portale è ancora lontano, dato che sei sicuro si trovi in cima al colle. Corri ancora, ma la strada ti viene sbarrata da una macabra visione: ci sono alcune persone molto pallide, con brutti segni sul collo e lo sguardo fisso. Si tratta di persone che in passato furono impiccate, all'alba della grande battaglia del '600. Le persone vestono poveri abiti del XVII sec. on parte stracciati, e sono semitrasparenti. Fai una prova di SAG: se fallisci perdi 6 punti PSI, altrimenti solo 1 punto PSI.

Condannati a morte (non morti)
DES 2
FOR 5 DANNI 8
PF primo 19 secondo 21

Il loro tocco è glaciale, e basato sull'elemento ACQUA, quindi se hai delle protezioni contro tale elemento, sfruttale. I non morti ricevono solo 1D10 danni dalle armi da fuoco, a causa della carenza di punti vitali. Se

vinci, vai al **370**.

381

Corri rapido per il cortiletto e ti nascondi dietro ad un gruppetto di arbusti. Il fantasma, che ora è ben visibile ed ha l'aspetto di un ufficiale a cavallo, scortato da alcuni soldati controllano con attenzione dall'alto del muretto. Non sembrano vederti, ma per sicurezza alcuni soldati puntano i fucili a caso verso il basso e sparano una salva di fucilate. Fai un tiro della fortuna: se sei fortunato non vieni colpito, altrimenti un proiettile di rimbalzo ti infligge 1D10 X 2 P.F. Mentre i soldati stanno ancora discutendo, strisci all'indietro e fai il giro della casa, e percorrendo un vicoletto in salita ti addentri di nuovo nella città vecchia (**386**).

382

Mentre cammini lungo il margine di un edificio, vedi alla sua base un roveto, agitato dal vento, ed in mezzo ad esso senti un tintinnio. Controlli e vedi che si tratta di una cintura da lottatore, con tanto di borchie, abbandonata tra i rovi. Quando il vento si calma decidi cosa fare: puoi usare telecinesi (**341**), oppure ti arrischi a prenderla (**368**), oppure ignori la cosa e prosegui (**394**).

383

Arrivi infine al portale. Si tratta di un’ellisse di luce nel cielo, in linea d'aria perpendicolare rispetto alla statua

di Lord Christov. L'ellisse si muove traslando, e si sta allargando lentamente. Dall'ellisse scaturiscono alcuni esseri orrendi e innominabili, che precipitano urlando sulla città sottostante. A seconda di quanto tempo hai tardato il tuo arrivo potrebbe accadere il peggio. Quante monadi hai?Se il loro numero supera il numero di crocette da te segnate, vai al **400**. Altrimenti, se sono pari o inferiori vai al **390.**

384

Decidi di riparati nella casa cantoniera, e per ripararti dalle tegole che precipitano dall'alto entri da una finestra. Ti trovi in una stanza con una scala che va verso il basso (forse alle cantine)ed una al piano di sopra: In cima alla scala vedi un vecchio vestito da contadino che impugna una doppietta contro di te. Sembra fuori di sè, e di certo pensa tu abbia brutte intenzioni. Dietro di te senti il crepitare delle fiamme, evidentemente è scoppiato un incendio là fuori. Provi a parlare , ma il vecchio sta prendendo già la mira. Spari per primo, se puoi (**360**), oppure corri verso il vecchio per impedirgli di sparare (**342**)?

385

Lo spavento ti fa perdere il controllo della dannata vettura, che non sai nemmeno manovrare bene. La macchina sbanda, sfondando una ringhiera che si affaccia su un belvedere, e precipiti per molti metri verso le case sottostanti...

386

Mentre percorri il vicolo, vieni assalito da un cane da guardia, imbizzarrito dagli spari e dal tuonare dei fulmini:

Mastino (animale)
DES 4
FOR 6 DANNI 8
PF 19

Se lo abbatti o addormenti, vai al **348**.

387

Prosegui correndo per la strada in salita, verso la cima. In alto, a tratti, appare un gigantesco ellisse di luce, vorticoso, che trasla di continuo. Da esso scaturiscono tutti i fulmini che ti piovono attorno, ed anche creature orribili che cadauno urlando sulla città sottostante. Corri in fretta: fai 4 prove di COS: per ogni fallimento segnati una crocetta in più (le crocette ti serviranno per delimitare il tempo impiegato). Corri tra le case diroccate, mentre in cielo si scatena il finimondo.
Vai al **383**.

388

Lasciandoti le mura alle spalle, arrivi nei pressi di una casa cantoniera, ed a terra vedi anche delle tracce quasi cancellate di vecchi binari. La casa è collegata alle altre, e si affaccia sulla strada per Tasska. E' semidiroccata, ma alle finestre del primo piano le luci sono

accese; non riesci a vedere la porta di ingresso. Di fronte alla casa ci sono dei campi, attraversando i quali arriveresti presso le mura ed al colle più in fretta, ma la visibilità è scarsa. Dai uno sguardo dall'altro della terrazza, ma sembra tutto tranquillo, se non che il cielo è molto scuro e sembra mezzanotte più che pomeriggio inoltrato. Inoltre il vento si sta rafforzando, e sta smuovendo addirittura le tegole dal tetto. Se hai un cannocchiale vai al **349**. Se vuoi puoi entrare nella casa (**384**), oppure attraversi i campi (**357**).

389

Intoni una preghiera ed una colonna di luce ti avvolge, disturbando i soldati, molti dei quali si smaterializzano del tutto. In effetti l'esorcismo scaccia tutti gli esseri che non fanno parte del mondo, e questi uomini non ne fanno parte, in quanto sono esistiti secoli fa (è un paradosso, ma pare che sia come se fossero di un altro mondo). Gli altri soldati hanno un attimo di disorientamento, e tu scappi verso le case più vicine, salendo per una scala anti-incendio per non farti raggiungere (**369**).

390

LE monadi in tuo possesso vibrano all'unisono, e si sollevano fluttuando dalle tasche e dallo zaino. Esse si uniscono e levitano lentamente verso l'ellisse spazio temporale. Quando lo raggiungono, ne riducono le dimensione per un breve attimo, ma presto lo strappo si riallarga, inghiottendo l'intera collina. Peccato fallire così prossimi alla vittoria...

391

Continui la tua corsa, ma un fulmine colpisce la strada vicino a te. Le schegge di pietra schizzano verso l'alto e vieni ferito di striscio: perdi 4 P.F. In lontananza vedi un garage dalla saracinesca rialzata, ma nessuno è nelle vicinanze. Il vento torna a farsi più forte, e se ti volti, vedi che molti edifici hanno preso fuoco. Puoi decidere di entrare nel garage (**340**), oppure correre ancora (**380**).

392

Il mattino dopo ti svegli al suono delle campane: nonostante si a presto, il cielo è molto scuro e sembra notte. Un leggero vento fa svolazzare i panni stesi alle finestre delle case vicine. Esci in strada, e concludi che il posto più importante che devi ancora esplorare è il colle di Tasska. Teatro di due grandi guerre, una nel '600, l'altra a fine '800, pare che a Tasska siano stati fatti anche dei riti occulti. Ti incammini, e ripensi a quello che hai scoperto su quella zona: si tratta di un quartiere povero e triste, dove i palazzi mostrano ancora i segni delle guerre passate, senza traccia di restauro o ricostruzione. In cima al colle c'è una enorme statua del fondatore della città. Puoi decidere di esplorare il quartiere alla base del colle, dove si estende gran parte delle mura (**289**), oppure vai subito al colle, con la strada in salita (**396**)?

393

Finalmente arrivi a casa. Mentre sistemi la sala, noti che sul grammofono c'è un disco che non hai mai visto prima. Decidi dunque di ascoltarlo (**361**)o cambiarlo (**353**)?Se non vuoi sentire nessuna musica, puoi andare in cucina a preparati la cena (**279**), oppure mangiare alla buona e riposare subito (**267**).

394

Prosegui per la strada in salita. Noti che dalle finestre alcune persone osservano il cielo con aria atterrita. Gli alberi vengono piagati dal vento, e molte tegole vengono pericolosamente smosse. Molti cani abbaiano spaventati dalla tempesta, e quando passi davanti a un cancello o una rete, ogni cane non perde occasione di sbraitarti contro. Avverti improvvisamente una presenza malvagia, e guardando in alto vedi un cavaliere con tanto di destriero che torreggia sopra un tetto. Esso è una figura luminosa, dai contorni sfocati, ma gli occhi sono rossi e malvagi. Istintivamente senti che la cosa giusta sia fuggire, ma senti una fitta alla testa: fai una prova di SAG: se riesci perdi 2 punti PSI, altrimenti perdi 10 punti PSI. Se riesci a resistere, corri senza fermarti, notando infine che non sei stato inseguito (**345**).

395

Lord Vladimir Christov
DES 5
FOR 7 DANNI 10-speciale-*
PF 56

Note: *Infligge solo danni ai punti PSI (non ai PF).
Inoltre riduci di 2 tutti i danni che gli infliggi, eccetto armi magiche o consacrate. Sottrai 1 punto dai danni che subisci per ogni oggetto connesso al tempo che possiedi: orologi e clessidre (anche rotti). Il mostro è sensibile ad esorcismo, dato che la sua presenza è un'aberrazione (proviene da un'epoca sbagliata). Il mostro è immune a poltergeist, ma non al Laser PSI. Se lo batti vai al **377**.

396

La salita è faticosa. Segnati una crocetta (le crocette ti serviranno ad indicare il tempo trascorso) . Ai lati ci sono molti alberi che interrompono il susseguirsi di palazzi. Alla tua destra c'è una traversa, da cui scorgi un brillìo che cattura per un istante la tua attenzione (**382**); scorgi anche una macelleria sullo stesso lato della strada con la saracinesca aperta (potrebbe esserci qualcuno), se vuoi controllare vai al **376**. Se tiri dritto in fretta, vai al **394**.

397

Ti svegli al mattino, ma il cielo è scuro, nuvoloso, ed un forte vento fa sbattere le imposte. Il tuo istinto ti fa percepire l'importanza di esplorare la zona di Tasska, ed il colle.

Ti prepari a recarti in zona, ma prima pensi bene di organizzarti meglio (**269**). Recuperi PF pari a COS X 10 e PSI pari a SAG X 5 per il riposo.

398

Stai salendo una larga gradinata, costruita a fine ' 700. La scala è molto ripida, ma si percorre bene, ed è illuminata da lampioni sparsi qua e là. Se ti volti indietro, vedi che il quartiere sottostante è in preda alle fiamme, ma quassù dovresti essere al sicuro. Le persone del posto si sono affollate nei cortili e nei giardini, e ti fissano preoccupati quando passi davanti ai loro cancelli, ma tu devi ignorarli e corri verso la sommità. Fai tre prove di COS, e per ogni fallimento segna una crocetta (**383**).

399

Rovistando in sala, trovi un libro le cui pagine sono nere e le scritte rosse scarlatte. Non riconosci questo libro, che non reca nessun titolo sulla copertina. Perdi 1 punto PSI per lo sgomento. Il libro, storico, parla di strani riti di magia nera svolti dai soldati coloniali di Lord Christov nel 1635 prima della battaglia per il colle di Tasska. Essi compirono grandi nefandezze ed impiccarono molti innocenti, dato che, secondo loro, offrendo sacrifici ad un demonio, avrebbero ricevuto aiuti per

la vittoria. Questi soldati, che effettivamente vinsero la battaglia, furono poi come inghiottiti dalla terra, consumati dalla magia nera da loro scatenata. Anche Vladimir Christov, che diede il nome attuale alla città, scomparve misteriosamente la notte stessa dopo la battaglia. Le altre pagine sono nere e prive di scritte. Vuoi cercare altri libri su Tasska (**344**), o ti metti in cammino (**392**)?

400

La prima cosa che accade è che l'ellisse di luce, che trasla nel cielo, cambia direzione e si dirige verso di te, come se ti percepisse come un pericolo. La visione è terribile, sembra di vedere una enorme bocca aliena che desidera ingoiarti. L'ellisse crepita di energia, ma più si avvicina, più percepisci che le monadi che possiedi vibrano. Esse infine si alzano in volo, lentamente, uscendo dalle tasche, dallo zaino, e si uniscono in un unico corpo luminoso, bianco immacolato. Il vento si fa violentissimo, e devi aggrapparti ad una ringhiera per non essere letteralmente sollevato da terra. Un fulmine colpisce l'albero secolare vicino alla statua del fondatore, spezzandone un ramo, ma esso cade lontano da te.
La sfera bianca si dirige verso lo strappo temporale, e quando si unisce all'ellisse, esso inizia a ridursi di dimensioni, fino a scomparire. Quando l'ellisse scompare, la statua di Lord Christov si spezza in due parti; le nuvole nere si disperdono lentamente, lasciando spazio ad un timido sole. Guardi dall'alto l'intera città: l'incendio è stato domato, le ciminiere sono state abbattute dala tempesta, e tutto l'abitato sembra rinnovato, bello e ri-

dente. Le sole costruzioni che non sono state danneggiate sono le chiese, come se ci fosse un ulteriore insegnamento da trarre in questa vicenda. Da lontano vedi la gente in strada che raccoglie i feriti, sposta le macerie, ricostruisce, reagisce. I poveri ed i ricchi si aiutano a vicenda, e forse impareranno a creare una città dove regni la giustizia ed il rispetto. Sai di aver fatto un'azione giusta ed un giorno chi ti ha affidato questa missione ti farà dono delle risposte che ancora ricerchi...
Complimenti !!!

401

Entri nel piccolo edificio, dalle grandi finestre ovali. La stanza ove entri è umida ed alle pareti ci sono tubature e varie manovelle. A terra giace un uomo morto (**436**). Davanti a te c'è una leva da cui esce un piccolo sbuffo di vapore, con attaccato un cartellino, che forse andrebbe bloccata (**412**). A sinistra c'è una grossa manovella innestata su un piccolo piedistallo (**432**), ma è molto arrugginita; altrimenti puoi semplicemente uscire (**295**).

402

Anche se sconfiggi i fantasmi, la realtà attorno a te cambia: ti trovi in mezzo alle fiamme, e dinanzi a te torreggia un simbolo a mezz' aria: la lettera alpha. La lettera di luce vola verso di te e ti marchia. Fai una prova di SAG: se riesci, il marchio scompare subito dalla tua pelle. Se fallisci, segna che sei stato marchiato dal male: perdi un punto SAG (e perdi 15punti PSI massi-

mi), ma guadagni 1 punto COS (e +15 PF massimi). Puoi decidere di NON resistere al marchio volontariamente. Alla fine tutto sparisce: ti trovi nella piazza, accanto alla giostra, che sembra in perfetto stato di conservazione. Vai al **287**.

403

Anche prestando la massima attenzione, il vapore dell'acqua ha saturato questo angusto ambiente. L'acqua è contaminata, e ben presto i suoi effetti si fanno sentire. Inizi ad avere allucinazioni: ti getti urlando nell'acqua, credendo di vedere un numero esagerato di monadi brillanti che ti attendono, invece l'unica cosa che ti aspetta è una morte per affogamento....

404

La bella farmacista, che non ha neppure trent'anni, si offre di farti l'iniezione, con mano esperta. Adesso non subirai più nessun effetto da parte di acque contaminate: se ti verrà chiesto di fare prove di COS quando vieni investito da acqua avvelenata o contaminata, avrai sempre automaticamente successo. Adesso puoi proseguire per la strada (**211**), o recarti ad un bar per fare colazione (**237**).

405

Estrai il flauto dalla bisaccia, e comprendi che esso è stato fatto con lo stesso materiale che imprigiona la monde. Soffi nel flauto, e ne scaturisce un sibilo acuto

ed intenso, che produce delle crepe nel cristallo ed alcune schegge di vetro nero cadono a terra. Spostando pezzi di cristallo spaccato, riesci a prelevare la monade: una bellissima sfera luminosa, color bianco-avorio. Recuperi 5 punti PSI. Vai al (**183**).

406

Come tocchi la manovella, questa salta via, ed un getto di acqua calda, e maleodorante, schizza subito fuori dal tubo. Vieni colpito, quindi fai una prova di COS: se riesci perdi 1D10 PF, mentre se fallisci perdi 1D10 + 6 PF, non tanto per il calore, quanto per il dolore che ti provocherà allo stomaco poco dopo. Stai bene attento a non bere, e sputi l'acqua che potrebbe non essere potabile. La stanza si sta allagando, quindi esci di corsa; vai al **295**.

407

La stanza ove ti trovi è quadrata, con almeno sei metri per lato. In alto si apre un foro quadrangolare che va verso l'alto, e certamente si trattava del pozzo dove scorreva l'ascensore; dal pozzo proviene un costante sbuffo di aria fredda. A giudicare dalla scena, deve essere accaduto un incidente: lamiere di metallo, cavi spezzati, schegge di vetro sono sparpagliati ovunque nella stanza. Alle pareti ci sono molti quadri elettrici e meccanici, ed a terra troneggia il motore che un tempo azionava l'ascensore, ma tutte queste cose sono ora inutilizzabili.

Noti una porta molto malandata in un angolo, e decidi

di aprirla. Sbuchi in un lungo corridoio. Da un lato esso termina con un muro; dall'altro lato vedi una sfera azzurra e luminosa a terra. Oltre la sfera, c'è un groviglio di radici che penzolano dal soffitto, dall'aspetto inquietante. Ti avvicini e raccogli la monade, mentre le radici sembrano muoversi debolmente. Per sicurezza, ripercorri la stanza dell'ascensore, e poi lasci le cantine, dove decidi di non tornare più (**5**).

408

L'acqua è contaminata, e respirare il vapore è pericolosissimo. Comprendi il pericolo forse troppo tardi, dato che stavi esaminando il bagliore che sembra provenire dal fondo dell'acqua. Fai subito una prova di COS: se riesci vai al **423**, altrimenti vai al **403**. Se hai fatto uso di un antidoto, hai automaticamente successo, ma vieni colto da capogiro e devi comunque uscire da qui (**423**).

409

Mentre cerchi di leggere l'iscrizione, gli occhi della scultura si illuminano di una luce blu topazio. Immediatamente ti senti un dolore alla caviglia; fai una prova di SAG: se riesci non succede nulla. SE fallisci, sulla caviglia ti appare un tatuaggio a forma di cobra (hai contratto un marchio del male: il marchio del serpente); perdi 1 punto di SAG, e perdi 15 punti PSI permanentemente. Tuttavia guadagni 1 punto di INT. Se lo desideri, puoi evitare di opporti per contrarre il marchio volontariamente.

Vai al **420** per spostare la tenda in fondo alla sala, op-

pure al **183** per andartene.

410

Noti da lontano che la persona, forse una vecchia, ha una corporatura molto vigorosa, nonostante l'età. Sta inginocchiata dinanzi ad una lapide, ma sembra guardare un punto fisso da tutt'altra parte, si muove a scatti e si sta infliggendo piccole ferite al torace con una minuscola arma da taglio. La signora deve essere impazzita e pericolosa, quindi ti tieni a debita distanza, tenendola d'occhio (**439**).

411

Percorri la balconata restando rasente al muro, e tenendo d'occhio il gigante. I manichini da lui animati si muovono a scatti per un po', dopo si accasciano di nuovo, fino a nuovo comando. Mentre prosegui, le assi marce del pavimento cedono, e tu precipiti fragorosamente in una stanza sottostante la balconata (perdi 6 P.F. DANNI da caduta). Non sapresti dire se il gigante o le sue creature ti abbiano individuato. Esamini la stanza dopo esserti ripulito dalla polvere e la cenere (**430**).

412

I tubi sono collegati in modo complesso, di certo è opera di abili ingegneri e non rozzi contadini. Ci sono due manometri, entrambi con le lancette che segnano alta pressione; forse bisognerebbe diminuire la pressione o

qualche tubo finirà per scoppiare. La scritta sulla targhetta (legata alla manopola)è stata cancellata. Giri la manovella piccola (**406**) o no (**401**).

413

Scendi i primi gradini della cripta, illuminati dalla luce della luna. Poi scompaiono, sommersi dall'acqua. Dal basso però proviene un bagliore, e non capisci a cosa sia dovuto. Esamini la cripta con attenzione, per vedere la causa dell'allagamento (**408**), o esci all'esterno (**423**)?

414

Decidi di tenere una carica di dinamite con te (valore 24 Denari), e lasci l'altra sul fondo della buca. Poi ti arrampichi di nuovo per la fossa e ti posizioni per sparare dal bordo della buca. Sparando dritto alla dinamite posizionata in basso, la farai saltare. Puoi sparare quanti colpi vuoi, finchè non la colpisci. Se riesci vai al **446**. Se lasci perdere vai al **431**.

415

Entri metti piede in chiesa, il tuo corpo viene avvolto dalle fiamme, completamente. Non c'è modo di spegnerle, e ben presto di te non resta altro che cenere....

416

La prima pagina è una pianta della stanza ove ti trovi,

con segnata la funzione delle leve: la leva piccola è danneggiata , ed è collegata ai tubi di irrigazione, che sono tutti contaminati: meglio non toccarla. La leva grande è difficile da sbloccare, e permette di aprire le grate di una pompa situata in campagna, che necessita di essere manutenzionata. Senza tirare la manovella grande, non si può accedere alla pompa che è situata in un piccolo edificio a nord, oltre il paese. Infine, un appunto indica che le cripte del cimitero di Carsamolia sono anch'esse state inondate da acqua contaminata, a causa di una tubazione rotta, ed è meglio non entrarci. Vai al **401**.

417

Riesci ad abbattere il demone gatto, che si scompone in una miriade di fuochi fatui. Mentre le luci soffuse si disperdono, appare, sospeso a mezz' aria, un glifo malefico e luminoso. Il simbolo ti sovrasta per un po', poi si abbatte su di te. Fai una prova di SAG: se riesci, il glifo non ti fa effetto. Se fallisci, ti appare un marchio sul petto (sei stato marchiato dal male!). Aumenta di 1 la tua FOR e la tua DES, ma diminuisci di 2 la SAG (ed anche i punti PSI massimi diminuiscono di 30). Ti senti più forte e feroce.

Puoi anche decidere volontariamente di non opporre resistenza e farti marchiare apposta.

Poco dopo la testa ti gira, le immagini turbinano, e tu ti ritrovi seduto a terra, in strada. Lo specchio è intatto ed alcuni passanti ti guardano preoccupati. Ti rialzi ignorandoli e prosegui per la città (**211**).

418

Entri nella piccola cappella. Se sei stato marchiato dal male, vai al **416**. Altrimenti vai al **449**.

419

La scritta significa"stanza quadro comandi ascensore". Ragionando un po', concludi che la scritta testimonia l'esistenza di una stanza dietro il muro, la cui porta forse è stata coperta dall'intonaco in un secondo momento. Dato che lo stucco è molto screpolato, raccogli da terra il cavatappi (se non l'hai già fatto)e cominci a battere attorno alla scritta: ed ecco che, al cadere della vernice, compare il profilo di una vecchia porta di metallo (guadagni 2 punti PSI).

La apri con difficoltà, facendo leva col cavatappi che si spezza (cancellalo dalla lista). La stanza dietro la porta è molto buia, e vedi che contiene molti contatori, lamiere e cavi in disordine. Se vuoi entrare, avrai bisogno di luce. Se hai un acciarino, oppure se sei un prete inquisitore o un Unghro, vai al **407**; se entri affrontando il buio (**450**); Se torni indietro (**81**). Dato che ora sai cosa significhi l'iscrizione, d'ora in poi puoi decifrare automaticamente la scritta di questa stanza.

420

Sposti la tenda e vedi una stanza di forma circolare, dal diametro stretto e molto alta, come se fosse un pozzo. Il soffitto è a circa sei metri di altezza ed è di vetro con inferriate, cosicchè la luce viene dall'alto. Il centro della stanza è occupato da un agglomerato di cristallo nero e

trasparente, alto oltre tre metri. Dentro il cristallo vedi una monade imprigionata, come un insetto in un pezzo d'ambra. Il cristallo è durissimo e non sembra esserci modo di spostarlo, romperlo o scalfirlo. Se possiedi un flauto nero, fatto di cristallo, vai al (**405**). Altrimenti vai al (**183**).

421

Comprendi che questo antidoto è buono, ed efficace contro le intossicazioni da acqua contaminata. Decidi di iniettartelo, dato che non da praticamente mai effetti collaterali. Grazie a questa protezione, non devi effettuare tiri sulla COS quando hai a che fare con acqua contaminata: avrai sempre successo (**442**).

422

Il gigante ti dà retta solo quando incrocia il tuo sguardo, altrimenti si occupa d'altro e sembra del tutto irrazionale: ogni tanto si paralizza, poi resuscita un altro fantoccio, e gli comanda di correre fuori, per le strade della città. Quando ti vede, si ferma e ride, in modo minaccioso. Lo attacchi (**204**). Oppure ricambi il sorriso, ed indietreggi verso l'unico corridoio a te accessibile, poco più indietro (**430**)?

423

Appena esci dalla cripta, ti senti male alla testa: gli effetti del veleno contaminante ti infliggono 4 PF (ignora il danno se hai usato un antidoto), ma all'aria aperta ben

presto ti passa tutto. Il cimitero è tetro, illuminato dalla fioca luce dei lumini elettrici, e dalla luna. Mentre ti avvii verso l'uscita, noti, presso una piccola lapide, un piccolo crocifisso di Tau. Se sei un frate, puoi tenerlo per usarlo a fin di bene (il suo effetto si somma anche ad un altro Tau se lo possiedi già). Se non sei un frate, decidi di lasciarlo lì. Torni al villaggio (**330**).

424

Entri nel cimitero. Esse è abbastanza grande e semplice, essendo delimitato per tre quarti da uno steccato. Mentre in fondo c'è un massiccio muro. Le lapidi di pietra sono illuminate da lumini elettrici.Presso una lapide, vedi una anziana intenta a pregare, in lontananza. Fai una prova di INT (osservare), e se riesci vai subito al (**410**). Se fallisci continua a leggere.

Puoi avvicinarti alla vecchia per parlare (**440**). Altrimenti esplora il cimitero per conto tuo (**439**).

425

La stanza dove ti trovi ti riserva una scena sconvolgente, per vari motivi. Innanzi tutto la stanza, a parte la scena a cui stai assistendo, è pulita, nuova, lucida. Il pavimento di legno non è nemmeno scheggiato, ed il locale è illuminato ottimamente da un grande lampadario acceso. I mobili sono in ottimo stato, e si direbbe che questa stanza sia sospesa nel tempo. La scena è terribile: il pavimento è pieno di sangue, ed a terra sono sparsi i corpi di una anziana signora molto alta, una coppia di giovani sposini, e tre bambini di cui uno mol-

to piccolo. In un angolo c'è un uomo robustissimo e corpulento, alto due metri, impiccato al soffitto, e l'arma del delitto sembra essere una grossa clava a terra, macchiata di sangue, appoggiata vicino all'impiccato. Il delitto, a giudicare dai resti, sembra essere avvenuto dieci minuti fa. Poco dopo ti senti mancare, e ti ritrovi di nuovo nel corridoio (fai una prova di SAG: se riesci perdi 3 punti PSI, se fallisci perdi 12 punti PSI). Vai al **430**, ma non puoi più recarti nella stanza di sinistra, dato che è calata un'inferriata che ne blocca l'accesso.

426

Giri attorno al promontorio, che sembra fatto di argilla, alto una ventina di metri. Dopo mezzo giro, vedi una fossa profonda una quindicina di metri, che si apre davanti a te e termina alla base del promontorio. Il "promontorio"è in realtà una gigantesca roccia nera con piccoli crateri, coperta in superficie da fango indurito. Alla base della meteora, in fondo alla buca, vedi che ci sono alcuni oggetti (deve esserci stato qualcuno). Tra le cose che vedi c'è uno sgabello, dei candelotti di dinamite, ed i resti di un bivacco. Puoi scendere a controllare (**437**), o proseguire (**431**).

427

Ti avvicini alla costruzione, sommersa dall'edera verdeggiante. Se hai ruotato una grossa manovella, lasciandola aperta, trovi una grata aperta su uno dei lati della costruzione, e puoi entrare da lì,vai al **378**. Altrimenti, vedi che la costruzione è inaccessibile, avendo

un'unica apertura, ma sigillata da pesanti sbarre di metallo. Non ti resta che proseguire (**350**).

428

Il mendicante ti ringrazia (ricorda che non puoi donare cibo contaminato). Egli ti mette in guardia, dato che le facce nuove, qui, scompaiono in fretta. Anche tu corri un pericolo: un misterioso signore è solito inviare dei killer in tutta questa zona non appena arriva uno straniero, forse temendo di essere spiato, o chissà cosa. Il barbone, che noti essere abbastanza ubriaco, ti assicura che è tutto vero e che molte persone sono già sparite. Vuoi saperne di più di questa storia dei sicari (**438**)? Altrimenti prosegui per la tua strada: ad EST, in lontananza, c'è un esteso campo aperto e non edificato, attorno al colle Sennese (**170**). Davanti a te, invece, il quartiere operaio converge in una sola strada, verso le ciminiere delle industrie centrali (**99**).

429

Se sei un ufficiale, il padrone non fa problemi, assicurandoti che ti farà credito: vai al **211**.

Altrimenti, vedendo che esiti a pagare, il padrone chiama il suo buttafuori, Igor, un ragazzo alto e imponente, ben vestito, ma dall'aria non esattamente sveglia, e gli ordina di darti una lezione. Combattilo senza usare armi (nemmeno poltergeist). Egli si limita a portare i tuoi PF a 35; se i tuoi PF arrivano a 35 o meno di 35 si fermerà subito. Se lo batti, significa che lo hai tramortito.

Igor il buttafuori
DES 3
FOR 7 DANNI 5
PF 25

Quando la rissa è terminata, vai al **211** in fretta, prima che arrivano i gendarmi (tra l'altro stanno pattugliando proprio questa zona).

430

La stanza in cui ti trovi è in realtà un corto corridoio immerso nel buio. Di fronte a te c'è una porta divelta che si affaccia sulla sala principale, dove il gigante dalla pelle bianca sta scorrazzando, ridendo e compiendo orribili prodigi. Dietro di te ci sono due porte aperte, ai lati del corridoio, e da entrambi i locali proviene una nitida luce. Puoi recarti a sinistra (**425**) come a destra (**435**). Alla base della porta a destra ci sono dei cocci di vetro, a sinistra nulla di particolare. Il corridoio invece, è a vicolo cieco.

431

Prosegui il più rapidamente possibile per un tratto; dei mostri di terra che ti avevano aggredito non c'è più nessuna traccia. Da terra a tratti spuntano delle strane rocce nere, a tratti è un terreno piatto e privo di particolarità. Arrivi in un punto molto fangoso, e dal terreno sbucano alcuni vestiti, come se la melma avesse inghiottito da alcuni sventurati passati prima di te. Temendo che ci possano essere sabbie mobili, devi fare un lungo giro

per essere sicuro di percorrere un terreno solido. Perdi 1 P.F. per la stanchezza. Vai all'**85**.

432

La parete è percorsa da grosse tubature, e ci sono ovunque manopole ed indicatori di pressione. Un supporto cilindrico che si diparte dal pavimento sorregge una grossa manovella circolare, ma arrugginita e coperta da ragnatele. Vuoi provare a ruotarla (**447**), o lasci stare (**401**)?

433

Cerchi di raggiungere la finestra, ma da terra si alza una seconda marionetta, ancora più grossa della precedente. Il ghigno dipinto sulla faccia di legno è una vista insopportabile, così ti allontani di scatto. Decidi di correre lungo la balconata, dato che scorgi in lontananza una seconda finestra aperta. LA marionetta non ti insegue, così puoi raggiungere la finestra e scavalcare il parapetto. Di fronte a te c'è una piccola baracca di lamiera, dal soffitto non molto alto, cosicché puoi saltarci sopra senza farti male. Una volta sceso dalla baracca, corri verso la città, allontanandoti da questo dannato posto (**99**).

434

Il muro in alcuni punti è rivestito da un sottile intonaco, molto screpolato. La scritta nera è stata dipinta con attenzione, ma è in lingua straniera (forse proprio in Al-

lemandico): fai una prova di INT (decifrare): se riesci vai al **419**. Altrimenti torna all'**81**. Se fallisci, non puoi più tentare di decifrare la scritta.

435

La stanza dove ti trovi è piena di statuine, sculture e bambole di vetro e porcellana. Lungo una parete sono allineate le statue a grandezza naturale di molti animali: un'opera davvero interessante. Il pavimento è invece fatto da una fitta rete di ferro, e sotto di essa scorre un corso d'acqua (forse una fognatura). Quasi tutti gli oggetti sono spaccati o danneggiati. Da un buco nel soffitto proviene un po' di luce, e da lì cade continuamente una cenere grigiastra. In corrispondenza del buco, giace a terra un oggetto che ti lascia stupefatto: una monade dalla luce arancio-giallastra. Mentre ti fai strada per raggiungere l'oggetto, due grosse tigri di vetro, appoggiate alla parete degli animali, si animano come in risposta alla luce della monade. Gli animali di vetro ti attaccano senza fare rumore

Tigri di vetro
DES 3
FOR 5 DANNI 8
PF prima: 24 seconda: 25

Note: le armi contundenti (compresi i pugni)infliggono danni raddoppiati alle statue. Un proiettile a segno manda immediatamente in frantumi la tigre colpita. Se vinci, vai al **441**.

436

Il corpo giace a terra, in posizione prona. A giudicare dalla posizione, la morte è stata preceduta da spasmi, come se la vittima fosse stata avvelenata. Il tizio è vestito con una tuta e sembrerebbe un addetto alla manutenzione, forse un tecnico dei meccanismi di irrigazione. In un taschino ha un taccuino con dei vaghi appunti sul fatto che le tubature sono avvelenate, e parecchie persone sono decedute (perdi 1 punto PSI). In una pagina vedi degli schizzi e disegni, con appunti scritti in lingua complessa e tecnica, quasi fossero stati scritti da un ingegnere. Per comprenderli bene devi concentrarti: fai una prova di INT (leggere)e se riesci vai al **416**. Altrimenti torna al **401**.

437

Scendi cautamente per la parete rocciosa, ed arrivi al basamento delle misteriose rocce. A giudicare dalle rocce nere, coperte da piccoli crateri, sembrerebbe un corpo celeste, forse un piccolo meteorite. A terra ci sono i resti di un falò e due cariche di dinamite. Ciascuna carica conta come un oggetto. Oltre all'esplosivo, ci sono alcuni oggetti inutili (sgabelli, tizzoni) abbandonati in tutta fretta. I tuoi predecessori volevano far saltare di certo la parete rocciosa, ma forse sono dovuti fuggire. Se vuoi finire tu il lavoro, dovresti risalire la parete rocciosa, disporre di un acciarino o un accendisigari, e buttare la dinamite accesa qua sotto. Se fai così vai al **446**, tieni conto che è sufficiente usare una carica, e che puoi tenerti l'altra. Se non hai un accendisigari, ma hai una pistola o un fucile, puoi andare al **414**. Se inve-

ce vuoi semplicemente proseguire, vai al **431**.

438

Il mendicante sospira, e racconta che da giovane lavorava in una fabbrica di giocattoli poco distante. Là si costruivano bambole, manichini e pupazzi. Il padrone era un omaccione bonario e generoso, che sembrava davvero babbo natale. Purtroppo un giorno ebbe una lite con i familiari proprio nella fabbrica, e pare abbia sterminato tutti in un moto di raptus. La polizia intervenne; trovarono una strage già avvenuta, ed anche il padrone, che veniva chiamato "il burattinaio"si era tolto la vita. La fabbrica fu chiusa e gli operai furono messi in strada. Purtroppo da alcune settimane, da quel vecchio palazzo fuoriescono strane creature, che rapiscono e forse fanno cose peggiori, colpendo quasi sempre chiunque sia estraneo alla zona. Vuoi chiedere al barbone la strada per arrivare a questo posto? Vai al **159**. Puoi proseguire ad EST, verso il lontano colle Sennese (**170**), oppure dirigerti verso un capannone industriale, alla base delle imponenti ciminiere (**99**).

439

Il cimitero è piccolo, delimitato per tre lati da uno steccato, mentre in fondo presenta un muro massiccio alto oltre due metri. La zona è grande alcuni ettari, ed è disseminata da piccole lapidi di pietra, tutte con lumini accesi. Stranamente i lumini sono tutti elettrici, cosa che non ti aspettavi in un cimiterino così sperduto. E' abbastanza tardi (circa le nove di sera, a giudicare dal

campanile con l'orologio), e quindi la luce è piuttosto sinistra. Nel muro si aprono alcune porte, forse che conducono a cripte sottostanti, che puoi esaminare con cura (**413**), oppure puoi recarti nella piccola chiesa, se non l'hai già fatto (**418**); infine puoi allontanarti, tornando al villaggio (**330**), ma non puoi più tornare al cimitero se lo fai.

440

La persona inginocchiata è una vecchia signora, con gli occhi spalancati e fissi nel vuoto. Forse tenta di pregare, ma in realtà recita una nenia monotona, senza alcun senso. Quando sente la tua presenza, si volta di scatto, e vedi che si sta infliggendo delle ferite al torace con un piccolo punteruolo. La donna si alza, ed vedi che è alta quasi due metri, ma molto magra, ricoperta di sangue (fai un tiro di SAG: se riesci perdi 2 punti PSI, altrimenti 5 PSI).

Signora invasata
DES 4
FOR 8 DANNI 4
PF 22

Puoi fuggire al villaggio, ma in tal caso non potrai più avvicinarti né al cimitero né alla chiesa (**330**). Se vinci prosegui la perlustrazione al (**439**).

441

Raccogli la monade, e senti delle urla e rumori di colluttazione provenire dalla stanza accanto a questa, mentre una grata scende dall'alto e blocca l'entrata di questa stanza. Guardando in alto vedi che l'apertura sul soffitto è troppo in alto per essere raggiunta. Esamini dunque il pavimento: è formato da griglie di metallo che lasciano vedere cosa c'è sotto: una fognatura sotterranea. Controllando meglio, noti che una delle grate è fatta in modo da poter essere aperta scorrevolmente, e sotto di essa c'è una scala a pioli piantata nel muro. Scendi la scala e ti ritrovi in un marciapiede che costeggia la fognatura. Sopra di te c'è la stanza delle statue di vetro e porcellana. Facendoti luce con la monade gialla, segui il corso del fiume finché non trovi un'altra scala a pioli. La percorri, sposti un pannello di ferro (che scopri essere un tombino)e sbuchi in piena città, proprio davanti ad un grosso capannone industriale (**99**).

442

Decidi di iniettarti l'antidoto. Quando ti verrà chiesto di fare una prova di COS perché hai toccato o bevuto acqua contaminata, potrai riuscire sempre automaticamente, senza effettuare il tiro sulla COS. Vai al **272** e lascia l'edificio.

443

Il gendarme ti spiega che la zona di Asandra è il probabile nascondiglio del killer, ma i gendarmi hanno molte cose di cui occuparsi di recente, ed ogni aiuto è bene

accetto. Dato che tutta l'acqua di Asandra è stata avvelenata, sarebbe bene procurarsi un antidoto, disponibile nella farmacia centrale. Il gendarme ti accompagna alla farmacia, spiega la situazione alla graziosa
farmacista, e poi prende congedo. La farmacista ti vende la siringa e l'antidoto per 40 Denari. Se sei un ufficiale, non ti vengono fatti pagare, dato che lavori per la città. Se non hai abbastanza denaro, non puoi comprare l'antidoto. Inoltre qui puoi comprare medicine più comuni: ogni farmaco ti fa recuperare 8 PF, ma costa 10 Denari.
Se riesci a procurarti il medicinale vai al **404**. Altrimenti esci e vai al **211**.

444

Quando reciti la formula dell'epurazione, lo specchio perde ogni suo potere; ti ritrovi immediatamente in strada, esattamente dove ricordavi tu, e stai osservando lo specchio, il quale adesso è del tutto privo di sortilegi immondi. I grossi uomini che stanno facendo il trasloco ti guardano con un po' di sospetto, mentre caricano un armadio e la specchiera in spalla, portandoli dentro un vicino edificio. Recuperi 4 punti PSI. Vai al **211**.

445

Ad un tratto senti che il carillon che hai portato con te si aziona da solo, facendoti sussultare. La tenera musichina, molto flebile, rompe a malapena il silenzio opprimente, ed è sovrastata dai tuoni. Per un po' resti immobile nell'oscurità, ascoltando il motivetto del caril-

lon, finché questo non termina da solo; subito dopo accade qualcosa: una delle pareti si illumina brevemente, rivelando in modo nitido la sagoma di una porta murata. Vai al **150**.

446

La dinamite esplode con un boato, e tutta l'argilla che copriva il meteorite si scrosta, rivelando una roccia nera di enormi dimensioni. In fondo alla fossa adesso ci sono molti frammenti di roccia nera, più alcune gemme verde smeraldo molto brillanti. Quando il fumo si è diradato scendi a controllare, e raccogli le pietre che devono valere parecchio (sono molto simili a smeraldi). Lancia 1D 10 per vedere quante pietre di smeraldo trovi; ogni pietra ha un valore pari ad almeno 15 Denari. SE hai un compagno animale, trovi due gemme in più oltre al tiro di dado. Quando hai finito, vai al **431**.

447

La manovella più grande è dannatamente dura. Perdi 2 PF e fai una prova di FOR. Se riesci, segna che la manovella della grata è aperta. Se fallisci puoi tentare facendo un'altra prova di FOR, e spendendo altri 2 PF. Puoi tentare finché non riesci o decidi di lasciar perdere. Se riesci ricorda di segnare che la manovella è aperta. Quando hai terminato, vai al **401**.

448

La statua è innestata su un piedistallo, è alta mezzo metro ed è di puro avorio. Rappresenta un serpente con le fauci spalancate ed è una scultura meravigliosa. La scultura è attraversata a tratti da scariche energia crepitante, per cui non puoi toccarla, il rischio è di rimanere fulminato. Tuttavia alla base della statua c'è un'iscrizione, le cui lettere sembrano in movimento, come se cambiassero a seconda della prospettiva in cui le guardi. Tenti di decifrarle (**409**), esamini la tenda bianca (**420**), o cerchi di andartene dal luogo (**183**)?

449

La chiesetta sembra veramente antica, forse esisteva prima che la ferrovia vi fosse costruita attorno (e poi demolita in seguito). Il soffitto non è molto alto, e la luce lunare entra da alcune finestre a forma di bifora. Ci sono alcune panche ed alcune sedie di legno ordinate su tre file, orientate verso un piccolo altare di pietra; esso sembra scolpito, ma è molto consunto. C'è anche un'acquasantiera di marmo molto antica. Se ti fermi a pregare un po' di tempo, recuperi 1D10 punti PSI, se sei un Prete o un Frate recuperi TUTTI i punti PSI. Quando finisci, vai al **330**. Non puoi tornare in questa chiesa.

450

Cammini a passi molto brevi, con le mani protese. Purtroppo ti tagli in malo modo. A terra senti il rumore di vetri rotti e schegge di metallo, ed avverti uno sbuffo di aria fredda che ti soffia sulla testa. Tocchi qualcosa, ma

ti tagli nuovamente. Perdi 6 PF, e cerchi un modo di fermare il sangue. Toccando una leva, ti accorgi che questa è innestata in un quadro elettrico. Forse funziona, e decidi di tentare. Sorprendentemente, la stanza si illumina, dato che si accendono quattro lampadine disposte sul soffitto in modo regolare (**407**).

I FRAMMENTI DELL'UNIVERSO

1

liberty

Ogni uomo vive la sua epoca,
chi credendo nelle armi, chi nella ragione.
Scegli la tua strada ed affronta
le mille insidie del tuo tempo...

In questo libro il protagonista sei tu.
In una triste città del 1900,
la gente languisce
all'ombra delle immense ciminiere,
o nelle misere case,
mentre nelle campagne
si diffondono carestie, fame e morte.
La miseria serpeggia sotto le nubi plumbee,
come un triste presagio;
finchè una notte il cielo stesso
sembra spezzarsi e piombare sulle strade.
Solo pochi prescelti,
coloro che hanno il "dono",
possono porre fine a questa follia.
Riuscirai a portare pace in queste contrade?

In questo libro il protagonista sei tu.
Scopri gli immensi segreti di Liberty.

Copertina illustrata da Carlo Salvemini
http://www.librogame.altervista.org

libri NOSTRI